VAE VICTIS

LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

N°22
SEPTEMBRE - OCTOBRE 1998
39 FF - 285 FB

JEU COMPLET (jouable en solitaire)

CRETE 1941

GUERRE ECLAIR II
France 1940

JEU FIGURINES

ORAGES D'ACIER
Les biplans attaquent

JEU HEXAGONES

RIVOLI 1797
Une nouvelle approche

M 3360 - 22 - 39,00 F - RD

ORDRE DE BATAILLE N° 22

SEPTEMBRE-OCTOBRE 1998

CALENDRIER : Toutes les manifestations 4

ECOLE DE GUERRE : ***Advanced Squad Leader***, l'artillerie 6

SCENARIO : Plus un pas en arrière ! Scénario *ASL* 10

ANALYSE : ***Rivoli 1797***, une nouvelle approche 12

ECOLE DE GUERRE : le jeu par correspondance 14

CAMPAGNE-SCENARIO : **Bannockburn**, scénario *DBM* 16

ART DE LA GUERRE : l'expédition d'Egypte 1789 - 1801 20

CAMPAGNES : Opération *MERKUR* 30

ENCART-JEU : ***Crête 1941***, notre jeu complet avec règles, carte et planche de pions 31

EXTENSION : ***Guerre éclair II*** : *France 1940* 40

SCENARIO : **Pegasus Bridge**, scénario *SA* 44

EXTENSION : ***Orages d'acier*** : l'attaque au sol 46

ANALYSE : ***March to Victory***, La Grande Guerre selon *Europa* 50

NOUVEAU ! : Jeux sur carte, toutes les nouveautés 52

NOUVEAU ! : Conflits en vidéo, la guerre presse-bouton 56

NOUVEAU ! : Les nouvelles règles pour figurines 58

NOUVEAU ! : Bibliothèque stratégique, l'actualité littéraire 60

NOUVEAU ! : du 6 mm au 25 mm, la parade des miniatures 62

LE JOURNAL DE MARCHE : au dos de la carte

La carte et la planche de pions, en encarts non foliotés entre les pages 34 et 35, font partie intégrante de VaeVictis.

Directeur de la publication et de la rédaction : François Vauvillier.
Administrateur général : Yves Jobert.
Directeur de la rédaction délégué : Jean-Marie Mongin.
Rédacteur en chef : Théophile Monnier.
Rédacteur en chef adjoint : Nicolas Stratigos.
Maquettes : Nicolas Stratigos.
Rédaction et graphistes : Gil Bourdeaux, Dominique Breffort, Christophe Camilotte, Philippe Charbonnier, Jean-François Colombet, Morgan Gillard, Patrick Lesieur, Eric Micheletti, Sylvaine Noël, Philippe Teulé, Jean-Louis Viau.
Principaux collaborateurs : Fabrice Aufort, Emmanuel Batisse, J. - L. Béchennec, Didier Bourgeois, Frédéric Bey, Christophe Caillaud, Jean-Luc Chaulet, Laurent Henninger, Jean-Philippe Imbach, Omar Jeddaoui, Pierre Laporte, Stéphane Martin, Yves Martin, Luc Olivier, Olivier Saint-Lot, Dominique Sanches.

SERVICE DE PUBLICITÉ ET PROMOTION :
Directeur de publicité : Jean-Claude Piffret. Tél. : 01.40.21.18.23.
Chef de publicité : Jean-Luc Ravit. Tél. : 01.40.21.18.28.
Secrétaire de publicité : Sandra Villermois. Tél. : 01.40.21.17.94.
Assistante graphiste : Géraldine Mallet. Tél. : 01.40.21.18.22.

ABONNEMENTS, RÉDACTION, PUBLICITÉ :
Histoire & Collections,
5, avenue de la République,
75541 Paris Cedex 11.
Tél. : 01.40.21.18.20. Fax. : 01.47.00.51.11

Tarif : 1 an (6 numéros) : France : 195 F. Union européenne et autres pays : 235 F.
Vente en kiosque : par NMPP.
Modif et réassort : par MEP, tél. : 01.42.56.12.26.
Vente au détail : Armes & Collections, 19, avenue de la République, 75011 Paris. Tél. : 01.47.00.68.72
Distribution aux points de vente spécialisés en France : Oriflam, 132, rue de Marly, 57158 Montigny-lès-Metz. Tél. : 03.87.63.96.69. *VaeVictis* est un bimestriel publié par *Histoire & Collections*, SA au capital de 1 000 000 F.
Président directeur général : François Vauvillier. Vice président : Jean Bouchery. Directeurs généraux : Yves Jobert, Jean-Marie Mongin.

DISTRIBUTION À L'ÉTRANGER
● **Editeur responsable pour la Belgique :** Tondeur Diffusion, 9, avenue Van Kalkenlaan. B-1070 Bruxelles. Tél. : 02/555.02.21. Fax : 02/555.02.09.
Abonnements :
6 numéros : 1 300 FB + 150 FB de port *(au lieu de 1710 F)*
12 numéros : 2 500 FB + 295 FB de port *(au lieu de 3 420 F)*
● **Italie :** Tuttostoria, Ermanno Albertelli Editore. Via S. Sonnino, 341, 43100 Parma.
Numéro de commission paritaire : en cours.
● Photocomposition intégrée *PowerMacIntosh 7200.*
● Flashage et photogravure : *SCIPE.*
● Impression : *NIC.*

© Copyright 1998. Reproduction interdite sans accord écrit préalable. « *Made in France* »

En couverture :
Le 20 mai 1941, les paras allemands sautent sur la Crête lors d'une des plus importante opération aéroportée de la Seconde Guerre mondiale. Au bout de douze jours d'un féroce combat, au prix de 6 000 pertes face à la résistance acharnée des troupes du Commonwealth, l'île tombe aux mains des forces de l'Axe. Ce couteux succès entraînera l'abandon par les Allemands des largages massifs d'unités parachutistes.
Photos collection Jean-Yves Nasse et DR

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

RALLIEZ-VOUS A L'ÉTENDARD DE VAEVICTIS !

ABONNEZ-VOUS, REABONNEZ-VOUS !

En bénéficiant toujours de 6 numéros pour le prix de 5, et d'une petite annonce gratuite !

Bon à découper (ou photocopier) et renvoyer avec votre règlement à

HISTOIRE & COLLECTIONS
5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11
Tél. : 01.40. 21. 18. 20 – Fax : 01.47. 00. 51. 11

● **JE M'ABONNE (ou me réabonne) POUR UN AN A *VAEVICTIS***
Pour 6 N^{os} (à partir du **N° 22**) ❒ **195 F (France)** ❒ **235 F (autres pays)**

● **JE SOUHAITE RECEVOIR LES ANCIENS NUMEROS**
N° (1, 2 épuisés), 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, (13, 14 épuisés), 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21 : **39 F chaque**

● **RELIURES** (pour 12 numéros), **99 F pièce franco** ..... **F**

● **Ci-joint mon règlement de** ..... **FF**

par ❒ **Chèque bancaire** ❒ **Mandat**

❒ **Carte bancaire n°** |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

expirant en |_|_| |_|_| **Signature :**
mois *année*

Nom..... Prénom .....
Adresse .....
.....
Ville ..... Code Postal .....

S'il s'agit d'un réabonnement, ou si vous êtes déjà un fidèle d'Histoire & Collections, merci de préciser votre numéro d'abonné/client (voir en haut à droite de l'étiquette-adresse). N° .....

VOTRE PETITE ANNONCE

● **Gratuite** pour les abonnés *(si vous êtes déjà abonné, joindre seulement votre dernière étiquette-adresse avec votre PA)*

RUBRIQUE
❒ Recherche de partenaires
❒ Vente/achat de jeux, figurines ou matériels
❒ Clubs et associations
❒ Divers
❒ Professionnels (forfait de **150 F**, annonce encadrée)

50 F *la petite annonce si vous n'êtes pas abonné*

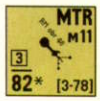
DEBUTER A ASL

II - L'artillerie hors-carte et les canons

APRES vous avoir présenté les mécanismes de base d'ASL et les unités d'infanterie, nous abordons avec ce second article l'emploi des pièces d'artillerie, sur carte ou hors-carte

Philippe NAUD
et Jean DEVAUX

ASL est d'abord une simulation de combats d'infanterie, mais cette dernière est rarement seule sur le champ de bataille. L'appui le plus fréquent du fantassin reste celui des pièces d'artillerie (C.2 - Ordnance), répartis en deux grandes catégories à ASL : les pièces sur carte et celles faisant feu en tir indirect, qui utilisent un mécanisme différent. Les canons présents sur carte sont représentés sous forme de pions et regroupés en six types différents :



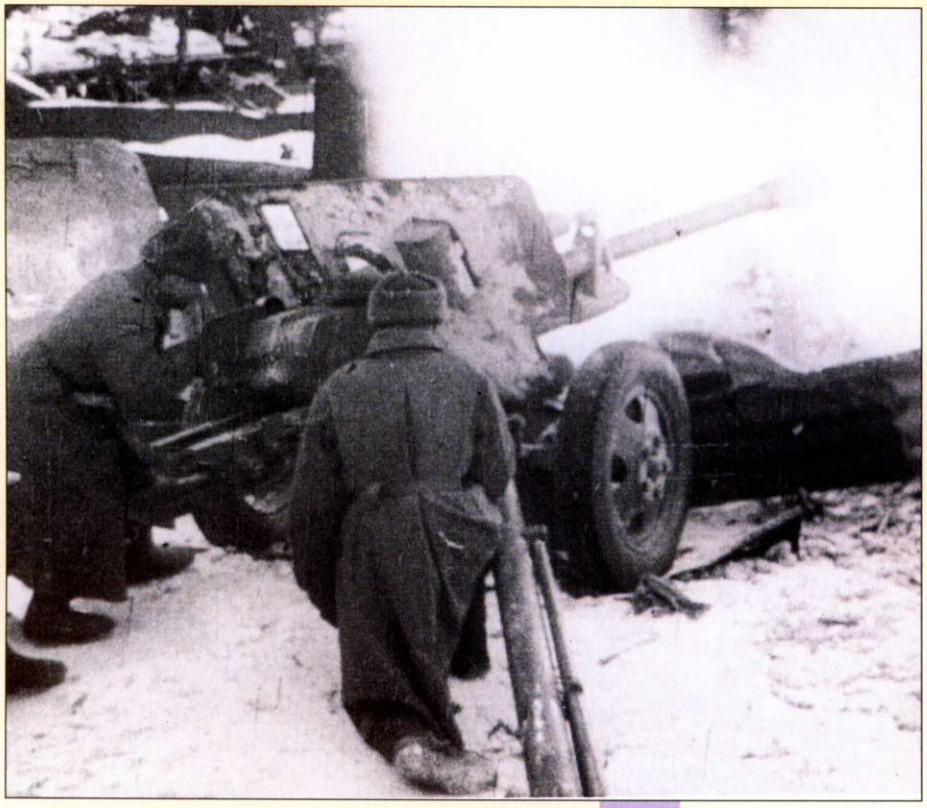
– **mortiers** (MTR) : ils forment l'appui privilégié de l'infanterie. Si les mortiers légers (40-60 mm) sont considérés comme des armes de soutien, au même titre que les mitrailleuses, les tubes moyens et lourds (76 à 160 mm) sont de vraies pièces d'artillerie. Armes à tir courbe, donc capables de faire feu à courte portée sans ligne de vue directe, les mortiers font l'objet de règles d'emploi spécifiques.

– **antichars** (AT) : leur calibre va de 25 mm (SA-L mle 34 français de 1940) à 128 mm (12.8 cm K 81/1 allemand de 1944-1945).

– **canon d'infanterie** (INF) : ce sont surtout des pièces allemandes (75 mm et 150 mm), japonaises (70 mm et 75 mm) et soviétiques (76 mm).

– **pièces d'artillerie** (ART) : ce sont aussi bien des pièces de campagne (le célèbre 75 mle 1897 français), de montagne (le M1A1 75mm pack howitzer américain) que des pièces lourdes (l'obusier soviétique de 152 mm modèle 38). Toutefois, les modèles de plus de 150 mm sont exceptionnels.

– **canons sans recul** (RCL) : innovation technologique apparue au cours du conflit, les canons sans recul sont en général utilisées par des unités parachutistes allemandes ou américaines.



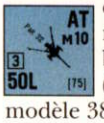
Artilleurs russes en action sur le front de Stalingrad. Ils servent le fameux canon de 76,2 mm modèle 1942, et représenté sous forme de pion sur la première colonne. (IWM)

– **canons antiaériens** (AA) : de tout calibre, les AA rassemblent les mitrailleuses Hotchkiss jumelées de 13,2 mm françaises jusqu'au fameux « 88 » allemand représenté ici.

Notons que, à la différence de *Squad Leader*, les lance-roquettes multiples comme les Nebelwerfers et les Katiouchas ne sont pas représentés par des pions.

Ces dénominations reflètent avant tout la terminologie officielle et l'utilisation générale de ces armes, mais rien ne vous empêche d'utiliser un canon antichar contre des fantassins ou un canon antiaérien contre des chars. De même, utiliser un pièce de 203 mm en tir direct est possible, mais pas si vous voulez conservez l'amitié de vos adversaires...

PRÉSENTATION DE LA PIECE



Chaque pion de canon (pion de 5/8") a des caractéristiques propres et générales. Tout pion a une identité, symbolisée par une lettre et son nom (ici PaK 38, soit canon antichar modèle 38). Le calibre (50) et les caractéristiques de son tube (L ou « à grande vitesse initiale ») sont indiquées en bas à gauche du pion. On voit au dessus la cadence de tir (ROF), ici de 3. En haut à droite, nous voyons le type (ici AT) et le Manhandling Number, valeur de portage. Ce dernier chiffre est en fait le DR maximum à effectuer si l'on veut déplacer le canon. Un point blanc indique s'il s'agit d'une petite cible. Une particularité du PaK 38 est qu'il dispose d'une portée maximale indiquée en bas à droite : ici 75 hex. soit 3 000 mètres, distance rarement atteinte dans ASL de toute manière, même dans les scénarios de désert. Plus important, les mortiers ont une portée minimale (2 à 3 hex. le plus souvent). L'absence de la valeur d'enrayage (B#) indique que ce canon ne s'enraye que sur un « 12 » avec quelques exceptions comme le tir intensif...

Au dos du pion, nous pouvons voir, en haut à gauche, le chiffre permettant de réparer un canon enrayé, toujours « 1 » en fait. Et dans le coin opposé, le chiffre à ne pas faire en cas de réparation car il rend le canon inutilisable, il s'agit toujours de « 6 ». Les lettres « QSU » en bas à gauche indiquent qu'il s'agit d'une pièce à mise en batterie rapide.

Enfin, le PaK 38 dispose de munitions spéciales, indiquées ici par la lettre « A ». Il s'agit de projectiles APCR, en carbure de tungstène, à l'efficacité redoutable contre les chars. Mais elles sont rares et la dotation limitée (il faut faire 6 ou moins en 1942, comme indiqué par « 6^2 »).

Les canons ont d'autres particularités. Certains ne peuvent pas tirer de projectiles explosifs (une barre au dessous du calibre) ou antichars (une barre au dessus du calibre comme pour le 75 IG 18 allemand et les mortiers). Enfin, les canons antiaériens sont souvent extrêmement efficaces contre les cibles terrestres

pour deux raisons : la première tient à leur affût permettant le tir dans un rayon de 360° et représenté par un grand cercle blanc. La seconde réside dans l'IFE, ou Infantry Firepower Equivalent (C2.29), qui simule l'effet dévastateur d'une myriade de petits obus explosifs tirées par les pièces légères de 12,7 mm à 40 mm.

Très important, un canon doit être utilisé par un pion de Servants (Crew). Ces unités sont de deux types : soit des artilleurs (Infantry Crew 2-2-7 ou 2-2-8 selon les nationalités), soit des équipages de véhicules (Vehicular Crew 1-2-6 ou 1-2-7 selon les nationalités). Un demi-squad peut utiliser un canon (voire un véhicule d'ailleurs) mais avec des pénalités.

MISE EN BATTERIE

L'intérêt du canon dans ASL réside d'abord et avant tout dans son placement. En effet, à la différence de *Squad* où le placement caché n'était permis que par SSR, dans ASL, tous les Canons – ou presque – se placent cachés (A12.34). La condition réside dans le fait qu'ils doivent être en batterie (C11.2-3), c'est-à-dire non déplacés ou arrivés pendant un scénario, et situés ailleurs que sur une route pavée.

Les canons peuvent être placés à peu près partout, avec quelques exceptions. Ainsi, les mortiers ne peuvent pas tirer depuis un bâtiment (sous peine d'effets pyrotechniques gênants pour les servants) et plusieurs types de canons ne peuvent être placés dans des maisons (B 23.423). De même, sauf fortifications élaborées, l'accès aux étages leur est interdit. Avec cette règle de dissimulation, on comprend mieux la prudence des chefs de chars alliés quand leurs Sherman s'approchaient de positions suspectées d'abriter un PaK 40 de 75 mm et surtout le terrible « Acht-acht » (88 mm, qui ne peut toutefois pas se placer dans une maison, en raison de sa taille). En règle générale, un canon a ainsi l'avantage du premier tir.

De plus, un canon peut être caché en terrain découvert s'il n'est pas vu par l'ennemi mais il est immédiatement révélé et recouvert d'un pion « ? » si une unité adverse l'aperçoit. Surtout, un canon en batterie, qui représente en fait une petite cible, ne perd pas automatiquement son camouflage s'il ouvre le feu. Il n'est pas révélé si aucune unité ennemie ne le voit (mortiers tirant en indirect). Enfin, il reste dissimulé par un « ? » après son tir sauf si le dé coloré est égal ou supérieur à 5 (6 si la distance est > 16 hex, voir à A12.34). Seules exceptions, les canons AA tirant en IFE et les canons sans recul (RCL) ne sont pas placés sous un pion « ? » car leur tir est particulièrement remarquable et ne laisse guère de doute sur leur position...

Dans une partie, le défenseur doit donc bien choisir la position d'un canon, sachant que son impact réside avant tout dans la menace qu'il fait planer. Une pièce trop tôt révélée est souvent facilement contournée ou détruite, d'autant que son déplacement en cours de jeu est hasardeux dans tous les sens du terme.

En effet, un canon peut être poussé lors de la phase de mouvement s'il n'a pas tiré (C10.3). Il faut jeter un DR < ou égal au Manhandling Number (10 pour le PaK 38 par exemple). Ce mouvement coûte le double du nombre de MF normalement nécessaires, est considéré risqué (Hazardous Movement A4.62) et est très fastidieux si votre pièce doit être d'abord accrochée à son avant-train (Limbered). De plus, les servants ne sont pas protégés par le bouclier du canon. Inutile de préciser que votre adversaire s'empressera de choisir pour cible vos artilleurs ainsi vulnérables.

Ajoutons pour terminer sur cette question que les pièces les plus lourdes (150 mm et +) sont en général impossibles à déplacer dans le cours normal d'une partie. Ces pions portent la mention NM (No Movement) ou RFNM (Restricted Fire, No Movement). Il s'agit de canons de plus de dix tonnes qui sont déplacés en plusieurs parties. Enfin, les pièces RFNM (grosses pièces d'artillerie) subissent des pénalités au tir car elles ne sont pas équipés de viseurs permettant le tir direct.

Un 7,5cm IG 18 allemand est dans l'hex 21K4 avec un CA orienté K3-L3. Nous sommes en Prep Fire Phase. Un 4-4-7 russe est en K2, un 5-2-7 en J1 et des pions dissimulés (en fait quatre « ? » empilés) sont en L1. L'Allemand a trois possibilités :

1 - Il choisit de tirer sur le 4-4-7. La cible est à deux hex. dans un bâtiment en bois. Le To Hit de base est 8 (Infantry Target Type de 0 à 6 hex.). Il est modifié par un + 2 (TEM de la maison) mais aussi par un – 1 en raison de la proximité (tir à bout portant). Le To Hit final est 7 ou moins.

Si le 4-4-7 est touché, il subit les effets d'un obus de 75 mm, soit 12 FP sans modificateurs.

De plus, si le joueur allemand fait 1 ou 2 sur le dé coloré, le canon peut retirer (ROF). Si nous étions en Advanced Fire Phase, le canon n'aurait pas de cadence de tir et subirait des pénalités supplémentaires (C5.2 cas B : Bounding Fire). Enfin, tout jet de dé inférieur de moitié au To Hit modifié (ici 7 donc, sur un DR de 3) donne un coup critique : la puissance de l'obus est multipliée par deux (24 FP) et le défenseur subit le TEM de son hex en pénalité (ici – 2) ! Cette règle simule les effets d'un coup d'embrasure ou d'un obus particulièrement dévastateur.

Enfin, et même si la cible est ratée, le joueur peut placer un marqueur indiquant que la cible est dans la ligne de mire du canon (C6.5 Acquired Target). Le marqueur est identifié par une lettre correspondant à l'ID du canon. Il offre un bonus au To Hit de – 1, puis – 2 au tireur. Ce bonus s'applique dès le tir suivant et peut donc s'appliquer à d'autres tirs en Prep si le 75 a gardé sa ROF.

Bref, « Ivan » semble mal parti, à moins que le tireur obtienne un DR de « 12 », ce qui a pour résultat d'enrayer le canon...

2 - Le joueur allemand craint, à tort, la présence de plusieurs unités en L1. Il choisit de tirer en Area. Le To Hit est de 5 (+ 2 Concealment). Mais, en cas de touché, le tir est résolu à demi-puissance (6 FP) avec le TEM du bois (+ 1) et le canon ne bénéficie pas de sa ROF. Un DR de 2 est automatiquement un coup critique (C3.7) et est résolu avec le FP normal multiplié par 2 soit 24 FP et un DRM de – 1.

3 - Dernière possibilité, le joueur allemand choisit de tirer sur le 5-2-7 russe en 21J1. Il doit donc tourner sa pièce dont le CA ne couvre pas l'hex visé (voir C3.2). Le To Hit est modifié par un DRM de + 2 (TEM) et + 6 pour le changement de CA dans un Bâtiment (+ 3 x 2). Soit un total de + 8 alors que le To Hit est de 8 !

Il s'agit donc d'un tir désespéré (Improbable Hit C3.6). Le joueur doit toucher avec un DR de 2 suivi d'un dr : 1 donne un coup critique, 2 et 3 un coup au but « normal », 4 à 6 indiquant un tir manqué. De plus, la ROF diminue d'un.

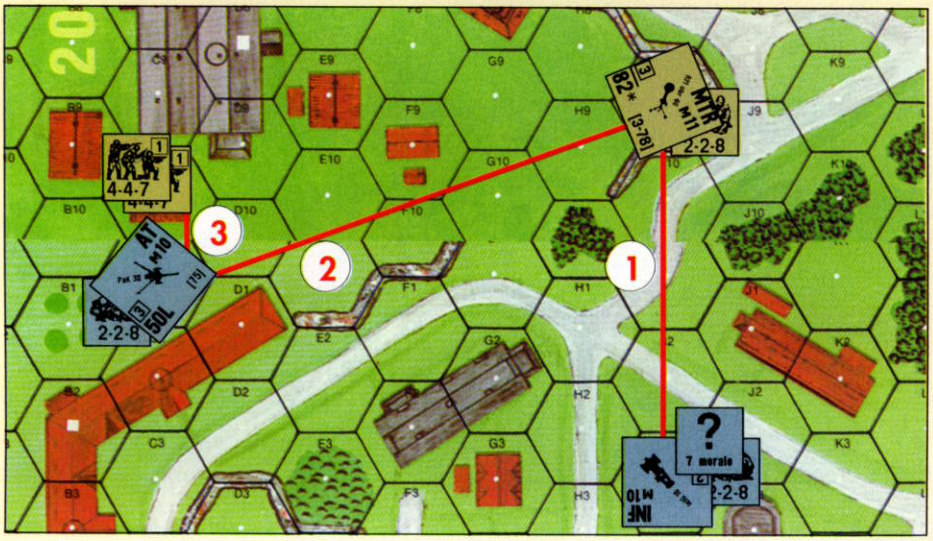
Si le 5-2-7 survit et décide, lors de la phase de mouvement suivante, de bouger en I1 (1 PM), le 75 mm peut lui tirer dessus en First Fire. Imaginons que le canon l'a en ligne de mire (C6.5) avec un marqueur – 1, le DRM final sera de – 3, soit un To Hit à 11 ou moins ! Si le Russe survit (faible probabilité...) et que le canon peut retirer (C2.24), ce dernier devra attendre que la cible dépense un autre PM pour faire feu à nouveau (le Soviétique a intérêt à en profiter pour se placer hors d'atteinte). Le joueur allemand peut, lui, décider de ne pas retirer dans l'attente de cibles plus intéressantes et laisse dans tous les cas un Residual FP de 6 dans l'hex I1 (A8.2). Rappelons en effet que les mouvements de toutes les unités sont sensés être quasi-simultanés.

Voyons maintenant deux cas particuliers qui ne peuvent manquer de se présenter lors de la plupart des parties.

Tout d'abord, le tir réglé sur une Location (Bore-Sighted Location). Il s'agit de simuler la possibilité pour tout Défenseur (A.13) de régler à l'avance le tir de ses armes (mitrailleuses, canons, mortiers, etc.) en fonction des distances. Le tireur bénéficie alors d'un bonus de – 2 au DRM de tir. Si l'Allemand était le Défenseur, il aurait pu choisir de régler le tir de son 75 mm sur le rez-de-chaussée de l'hex 21K2. Le To Hit final serait monté à 9 ou moins, augmentant encore les chances de coup critique (voir C3.7).

Deuxième possibilité, le joueur allemand, très malchanceux, tire sur le 4-4-7 en 21K2, jette un DR de 10 (5 et 5) et rate donc sa cible. Furieux, il décide de retirer en tir soutenu (Intensive Fire). Il bénéficie d'un DRM de – 1 pour la proximité, de – 1 car il tire sur une cible acquise (Acquired Target) mais il doit ajouter + 2 en raison de la protection offerte par la maison. En outre, le tir soutenu amène un DRM supplémentaire de + 2 et un risque d'enrayage accru.

En bref, le joueur allemand touche sur un DR final de 6 ou moins, peut réussir un coup critique sur un 2 (C3.7), rate sur un DR entre 7 et 9, enraye son canon sur un DR de 10 ou 11(le pion est retourné) et le détruit sur un 12 (le pion est retiré du jeu)... Un seul tir soutenu est permis. ❐



EXEMPLE DE TIRS CONTRE DES CANONS

Un 7.5cm leIG 18 placé sous un « ? » est en 21I3 avec un CA orienté H2-I2. Un 5cm PaK 38 est en 21C1 avec un CA 21D1-20D10. Enfin, un mortier russe de 82 mm est en 20I9 avec un CA H9-I10. Toutes ces pièces sont en batterie (C11.2) et utilisées par des servants.

1 - En Prep Fire, le Soviétique fait feu sur le 75 mm car tirer sur l'antichar l'obligerait à pivoter. La cible est à 4 hex. et le To Hit est de 7. Il ajoute + 2 à son To Hit DR car la cible est sous un « ? » (Concealed Target) et + 1 car la cible est petite (Small Target). Son premier jet de dé est de 8 avec un 3 sur le dé coloré. Il conserve donc sa cadence car un mortier tire toujours en Area (C9.1) mais ne perd pas sa cadence de tir (C3.33). Le total est donc de 8 + 3 soit 11. C'est donc raté mais le mortier a maintenant la cible en ligne de mire, ou plutôt à bonne hausse pour un mortier (Acquired Target). Le Soviétique tire à nouveau : 7 avec 2 sur le dé coloré, avec un DRM final de + 2 (+ 2 Concealed Target, +1 Small Target et – 1 Acquired Target). Encore raté. Il peut retirer mais avec un bonus supplémentaire car maintenant le pion en forme de cible matérialisant la ligne de mire est retourné sur la face – 2. Le jet de dé est de 4 (2 sur le dé coloré). Le DRM est de + 1 (+ 2 Concealed Target, + 1 Small Target et – 2 Acquired Target). Le total est de 5. Touché. Il s'agit maintenant de faire des dégâts. L'obus de 82 mm a un Area FP de 8 (C3.33).

Le joueur allemand choisit maintenant le DRM qu'il va appliquer à ce tir : il a deux possibilités. Soit il choisit la protection offerte par la position du canon (DRM de + 2), soit la protection fournie par la maison en bois (+ 2). Le choix est ici sans importance, mais si la maison avait été en pierre (DRM de + 3), le joueur aurait pu bénéficier de cette protection.

La suite est le fait du hasard : un DR sur l'IFT après modificateurs résultant en un KIA détruit le canon et ses servants (c'est ici impossible) : il s'agit d'un coup de plein fouet (Direct Hit). Un K enraye le canon (en général, le pion est retourné) et inflige une Casualty Reduction aux servants. Tout autre résultat est considéré comme un coup tombé à proximité (Near Miss). Dans le cas d'un Tir direct, les servants sont alors protégés par le bouclier du canon s'il y en a un (voir les notes du Chapitre H), si le tir est dans le CA et s'il s'agit d'un antichar ou d'un canon d'infanterie. Ces mécanismes simulent bien le fait que l'on vise plutôt les servants que la pièce elle-même. En outre, les boucliers ne protègent bien que les servants des petites pièces et non ceux des imposants canons de campagne ou antiaériens. Il suffit de regarder une photo montrant un 88 mm en pleine action pour s'en convaincre.

Ici, un DR de 2 résulte automatiquement en un coup critique (C3.7) qui détruit le canon et ses servants (C11.4).

2 - En Defensive Fire Phase, le PaK 38 rend la monnaie de sa pièce au mortier. Il fait feu à six hex. en tir direct et en utilisant l'Infantry Target Type. La cible est Emplaced et le TEM est donc appliqué au To Hit car nous sommes en tir direct (C11.2). Le To Hit est donc de 5 ou moins (base 8 avec un DRM de + 3 : + 2 Emplacement et + 1 Small Target). Le PaK a en plus une excellente cadence de tir : 3 ou moins sur le dé coloré. S'il touche le mortier, le tir sera résolu avec 6 FP (50mm) sans aucun modificateur car le mortier n'a pas de bouclier pour protéger ses servants et la ligne de tir ne passe pas par le mur. Le mortier et ses servants sont éliminés en cas de coup critique.

3 - Enfin, en Advanced Fire Phase, 2 4-4-7 soviétiques sont en 20 C10 et tirent sur le PaK en utilisant l'IFT avec 8 FP. Un DRM de + 2 s'applique car le canon est Emplaced.

Si le CA du canon était C10-D10, le bouclier protégerait les servants (C11.5) mais le DRM de l'emplacement est identique et les deux ne peuvent être cumulés (C11.5). Si le canon avait ce CA sans être Emplaced, le joueur allemand pourrait choisir la protection du bouclier et non le TEM du verger, qui est nul. ❐

FEU !

La grande différence entre le tir d'un canon et celui de l'infanterie réside dans la nécessité pour le canon de toucher la cible avant de considérer les effets du tir (sauf s'il peut utiliser l'IFE).

Il faut d'abord que la cible soit dans le champ de tir (Covered Arc ou CA) du canon. Il s'agit en fait des hex. en direction desquels le tube du pion est pointé. Changer de CA apporte de lourdes pénalités au tir (C3.2), sauf pour les canons montés sur une plate-forme tournante (tubes AA et quelques exemples isolés comme le 25 pounder anglais). Le chiffre nécessaire pour toucher la cible (To Hit Number) est indiqué sur la table C3 (C3 renvoie à la fois à la table et au chapitre C, paragraphe 3). Il varie en fonction de la distance, de la nature de la cible (les véhicules sont exclus de cet article), du calibre, de la longueur du tube et de quelques autres paramètres (voir en particulier C4). Cela semble très compliqué mais s'apprend rapidement.

Quant aux modificateurs, ils sont classés en deux grandes catégories :

– ceux résultant du tireur (C5 - Firer Based Hit Determination DRM). Ex. : le canon doit pivoter).

– ceux résultant de la cible (C6 - Target Based Hit Determination DRM). Ex. : la cible se trouve dans une maison en bois.

Tous ces modificateurs sont cumulatifs. Exemple : le canon pivote (C5.1 cas A : DRM + 3) pour tirer sur une cible d'infanterie en mouvement (C6.13 cas J3 : FFNAM, DRM – 1) dans un bâtiment en bois (C6.8 cas Q : TEM, DRM + 2) pour un DRM final de + 4.

Ces modificateurs sont exposés de façon succincte dans les tables C5 et C6 de la carte de référence. La nature de la cible est le premier paramètre à prendre en ligne de compte : nous nous intéressons ici aux cibles dites « d'infanterie » (C3.32 Infantry Target Type) et au tir au jugé ou sur « zone » (C3.33 Area Target Type).

– Infantry Target Type (C3.32) : il s'agit en fait de toute cible non-blindée prise à partie par un tir à obus explosifs (HE) : fantassins, cavaliers, canons, etc. Le tir affecte toutes les unités dans la Location, à l'exception du tir en Defensive First Fire qui ne vise que l'unité en mouvement. Si la cible est touchée, le tireur jette un DR sur l'Infantry Fire Table (IFT) afin de connaître les résultats.

– Area Target Type (C3.33) : le tireur ne vise pas une cible précise mais une zone, c'est à dire tout l'hex. C'est souvent le meilleur moyen de prendre à partie une unité dissimulée (sous un « ? ») ou cachée (si on soupçonne sa présence). Tout l'hex. est touché sauf les endroits que le tireur ne peut voir (angles morts). Si l'hex. est touché, le tir est résolu mais à demi-puissance. De plus, le TEM (modificateurs dûs au terrain) n'est pas pris en compte pour le To Hit mais pour la résolution.

Les mortiers tirent toujours en utilisant l'Area Target Type.

Un bon exemple étant plus intéressant qu'un long discours, nous vous renvoyons aux exemples de tir où nous présentons plusieurs cas particuliers.

COUP AU BUT !

Un obus qui touche sa cible fait généralement des dégâts. Le calibre est en général le paramètre permettant de connaître les résultats infligés. La ligne supérieure de l'IFT donne l'équivalent en FP du calibre. On peut par exemple voir sur l'IFT qu'un projectile de 50 mm est équivalent à 6 FP. Une pièce de 75 mm représente 12 FP et un obusier de 105 mm 20. Il n'y a que peu d'exceptions comme le mortier américain de 107 mm (M2 4,2-in. Mortar) surnommé « four-deuce » : ses projectiles ont une charge explosive importante, équivalente à un obus de 120 mm (12 FP en Area).

Si le tireur utilise l'Infantry Target Table, le tir est résolu à pleine puissance : 12 FP pour un projectile de 75 mm. Si le tireur utilise l'Area Target Table, le tir est résolu à demi-puissance : 6 FP pour un obus de 75 mm. Ainsi, un mortier de 81 mm verra son FP théorique de 16 (voir l'IFT) réduit à 8.

L'ARTILLERIE DU CAPITAINE

Il s'agit des mortiers. Ces armes sont généralement détenues à l'échelon de la compagnie (tubes de 40 mm à 60 mm) ou du bataillon (tubes de 76 mm et de 82 mm). Les pièces plus lourdes (107 mm, 120 mm et 160 mm)

Eté 1942, des soldats hongrois servant un mortier de 81 mm. La scène est probablement située sur le Don. (ECPA)

sont rarement représentées sous forme de pion. Ce sont souvent des armements mis en œuvre à l'échelon du régiment, de la division voire d'unités indépendantes comme les Chemical Mortars Batallion de 107 mm américains ou les brigades de mortiers de 120 mm soviétiques. A ASL, les mortiers sont classés en deux grandes catégories :

– mortiers légers : il s'agit des armes de calibre inférieur ou égal à 60 mm et représentés par des pions de 1/2". Ils sont considérés comme étant des armes lourdes d'infanterie (SW). Ainsi, ils n'ont pas de CA, n'ont pas besoin d'un pion de servants pour être utilisés sans pénalités et peuvent être dirigés par un chef.

– mortiers moyens et lourds. Il s'agit des autres pions.

Tous les types de Mortiers (légers, moyens et lourds) utilisent les mêmes principes de tir (C9.1) :

– ils sont toujours considérés comme tirant en tir Indirect (C.1) ;

– ils utilisent toujours l'Area Target Type (C3.33) ;

– ils conservent leur cadence de tir quand ils tirent de la fumée.

Comme souvent à ASL, il y a beaucoup d'exceptions selon les armes et il vaut mieux consulter le chapitre H présentant chaque arme par nationalité.

De plus, tous les mortiers peuvent tirer en utilisant un observateur (Spotters) – et donc sans voir la cible –, et ont une portée minimum. Ils peuvent, en général, être démontés pour faciliter leur transport.

LES CANONS DANS UN TOUR DE JEU

Cette partie a pour but de vous exposer les actions permises aux canons lors du déroulement d'un tour de joueur, et elle vient donc s'ajouter à celles exposées dans le dernier numéro et concernant l'infanterie.

A : Attaquant ; D : défenseur, B : Both, les deux joueurs peuvent agir.

1. **Phase de ralliement** (Rally Phase)

1.14B - Récupération des canons abandonnés (A4.44).

1.22B - Tentatives de réparation des Canons enrayés (A9.72).

2. **Phase de feu préparatoire** (Prep Fire Phase)

2.11A - Retirer les pions de Fumée dispersée, puis remplacer les pions Fumée par des pions de Fumée dispersée (A24.4).

2.12A - Les Canons peuvent tirer de la Fumée (C8.5).

2.21A - Désigner les Observateurs des mortiers (C9.3). Les Canons peuvent tirer et sont marqués d'un marqueur Prep Fire.

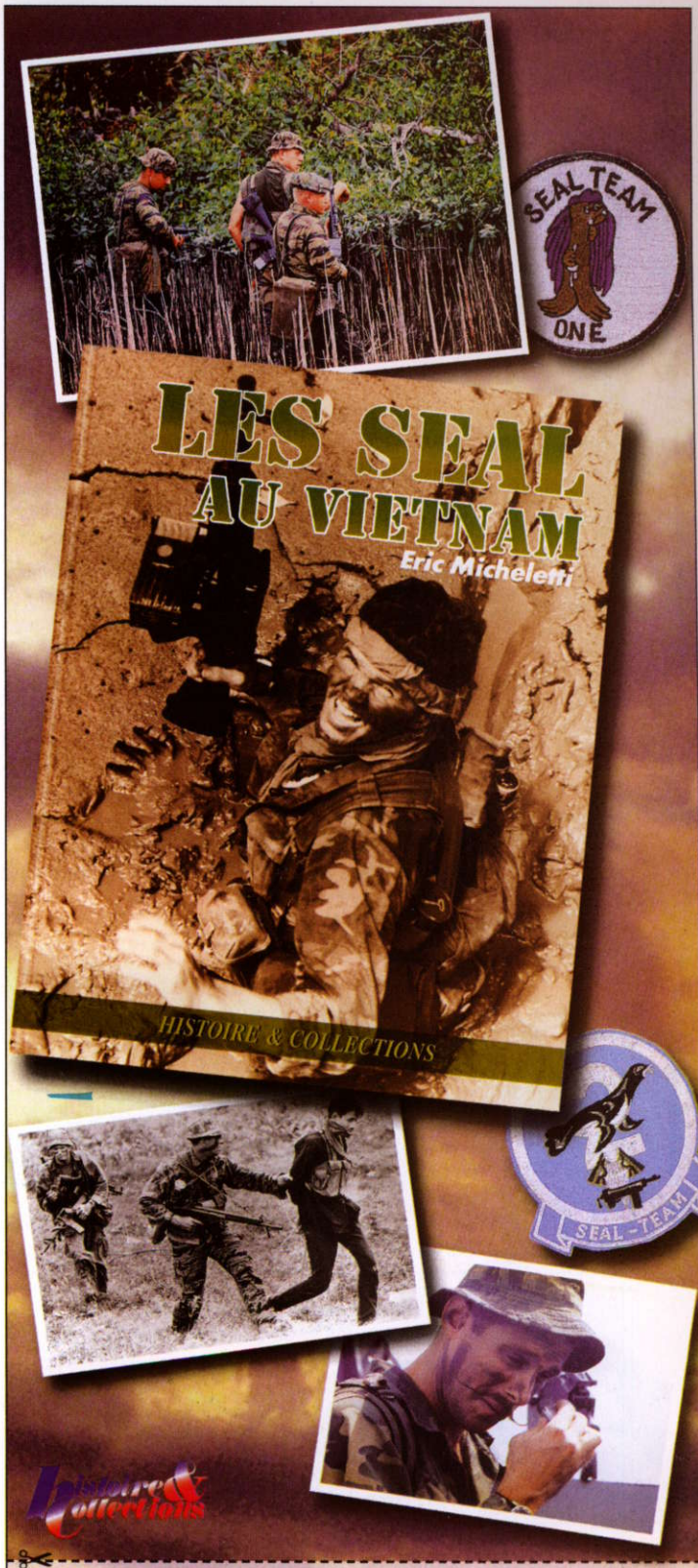
2.23A - Destruction/Enrayage volontaire des Canons (A9.73) ou démontage/remontage des Canons (A9.8). Accrochage/décrochage à l'avant train des canons (C10.21) qui rend l'Infanterie TI s'il s'agit d'un décrochage.

2.24A - Déclarer les Tirs d'Opportunité et placer un marqueur Bounding Fire sur les Servants (A7.25).

3. **Phase de mouvement** (Movement Phase)

3.11A - Désigner un/de nouvel/nouveaux observateur(s) afin de remplacer celui/ceux qui a/ont été éliminé(s), démoralisé(s) ou capturé(s) (C9.3).

3.21A - Tentative de récupération des canons (A4.44). Déplacement des canons (l'infanterie devient TI et reçoit un marqueur Labor Status si elle échoue) (C10.3).



BON DE COMMANDE

A renvoyer rempli avec votre règlement à l'ordre de :

Histoire & Collections, 5, avenue de la République, 75541 PARIS cedex 11.
Tél. : 01. 40. 21. 18. 20 – Fax. : 01. 47. 00. 51. 11.

Je désire recevoir.....exemplaire (s) de

LES SEAL AU VIETNAM d'Eric Micheletti

au prix unitaire de **240 F + 30 F de port soit 270 F franco**

Je joins mon paiement par :

❒ Chèque bancaire ❒ Mandat

❒ Carte de crédit n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Date d'expiration ..... / ..... *Signature :*

Nom ..... **Prénom** .....

Adresse .....

Code postal .....**Ville** .....**Tél. :** .....

SCENARIO ASL/VV 17

PLUS UN PAS EN ARRIERE !

Stalingrad, URSS, le 14 septembre 1942

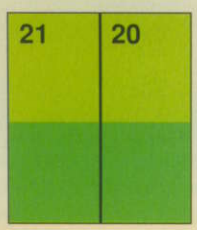
Début septembre 1942, après un été rythmé par de nombreuses victoires et la conquête d'immenses territoires, la 6. Armee du général Paulus avance vers la ville industrielle de Stalingrad sur la Volga. L'Armée Rouge semble aux abois et seules quelques unités affaiblies voire démoralisées font face aux Allemands. Mais, le 12 septembre, le général Tchouikov prend le commandement de la 62e Armée qui défend la ville. Il insuffle une énergie nouvelle aux défenseurs renforcés par des milices ouvrières. Toutefois, le 13, les Allemands passent à l'attaque. Les soldats du 194. Grenadier Regiment sont confiants et progressent autour de la gare en direction de la Volga. Le lendemain, l'assaut reprend.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le premier joueur contrôlant trois des quatre bâtiments suivants : 21E5, 21I4, 20D8 et 20H3 à la fin d'un tour de jeu gagne.

PLACEMENT DES CARTES

Seules les rangées A-P sont jouables.



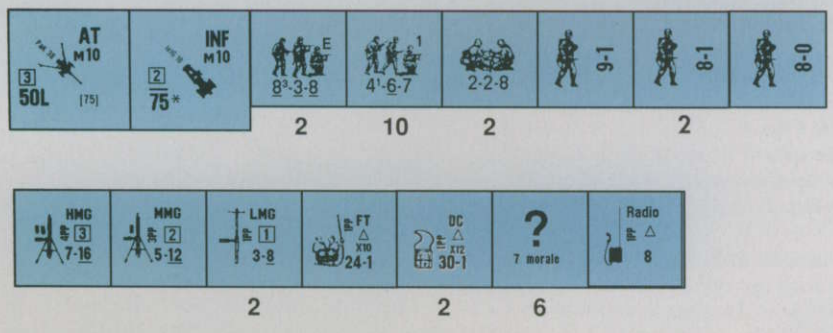
BALANCE

✚ Ajouter une MMG

★ Ajouter un 8-1

Le placement est simultané (placer une carte en écran entre les deux joueurs).
Le scénario se termine quand un des joueurs remplit les conditions de victoire.
Le premier joueur est déterminé aléatoirement après le placement

Eléments renforcés du Grenadier Regiment 194 (ELR 4)
se placent ? en concealment terrain sur la carte 21, {SAN : 3}



Eléménts renforcés de la 10e division de fusiliers (ELR 3)
se placent ? en concealment terrain sur la carte 20, {SAN : 5}

Conception du scénario :
Philippe Naud et Jean Devaux

OPTIONS

FORTIFICATIONS : **Allemands :** ajouter un 8-3-8 et une DC. Les 8-3-8/3-3-8 sont également Sappers (A 1.23)
Russes : ajouter 24 AP Mines factors (B 28) et trois Fortified Locations (B 23.9)

BLINDÉS : **Allemands** : ajouter deux StuG IIIG et un Armor Leader 8-1 qui rentrent au tour 1 par le bord ouest avec la moitié des MP déjà dépensés (FRU)
Russes : ajouter un ATR au groupe initial et trois T34M41 qui rentrent au tour 1 par le bord est avec la moitié des MP déjà dépensés (FRD)

REGLES SPECIFIQUES

1. EC sont modérées sans vent. Kindling NA.
2. La radio allemande donne accès à un 80 + Bataillon Mortar OBA.
Les Russes disposent d'un 120 + OBA dirigé par un observateur hors-carte, secrètement placé au niveau 4 sur le bord est. Le Battery Access initial russe est automatique (retirer un pion noir).
3. Les 8-3-8/3-3-8 sont Assault Engineers (H1.22) avec un moral souligné
4. Les Russes sont fanatiques (A 10.8). 20D8 est une Factory (B 23.74)
5. Chaque joueur contrôle tous les batiments de sa zone de placement.
6. Le joueur russe dispose de **deux** Fortified Locations (B 23.9).

EPILOGUE

L'avance se poursuit et les grenadiers arrivent dans les quartiers résidentiels et leurs grands immeubles. Mais Tchouikov a besoin de temps pour permettre l'arrivée des renforts. Alors que les unités du 194. Regiment aperçoivent les rives de la Volga, une violente contre-attaque russe appuyée par l'artillerie est déclenchée. La Blitzkrieg est terminée. Les défenseurs vont dès lors chèrement vendre le moindre mètre de terrain.

EXEMPLE DE TIR DE MORTIER

Un mortier russe de 82 mm est Emplaced et caché en 20I5 avec un CA orienté I6-J5. Un 4-4-7 soviétique est au deuxième étage de H6 et un 5-2-7 est en J7. Un 8-1 et un 4-6-7 allemands sont en H9 et un 4-6-7 et une MMG sont en K10. Le 4-4-7 voit H10 sans être géné par la maison H6 car il est au deuxième étage.

1 - En Prep Fire Phase, le joueur soviétique décide de tirer sur le 4-6-7 et le 8-1 avec son mortier. Le 4-4-7 a été désigné comme l'observateur du mortier et reçoit un marqueur Prep Fire. Le mortier pivote (DRM + 3) et tire. Le DR est de 7 avec un 1 sur le dé coloré. La cible est ratée car le tir avec observateur subit un DRM supplémentaire de + 2, soit + 5 au total. En outre, la cadence baisse de 1, ce qui s'ajoute à la pénalité identique résultant du changement de CA. Toutefois, le 1 sur le dé coloré permet de retirer sur une cible à bonne hausse.

Le DR suivant est un 6 avec un 2 sur le dé coloré. Les DRM sont + 2 (C9.31) et - 1 (C6.5) soit + 1. Le total donne donc 7 soit un coup au but. Le DR de résolution est un 8 soit un NMC si l'on regarde l'IFT : DR 8 pour 8 FP. Le squad échoue et est démoralisé. Le Sov. retire (il a conservé sa cadence) avec un DRM de 0 soit + 2 (C9.31) et - 2 (C6.5). Le DR est de 2 : coup critique ! Comme il y a deux unités dans l'hex, le joueur allemand détermine aléatoirement (Random Selection) qui subit le coup critique (32 FP), l'autre cible subissant seulement 8 FP. En cas d'égalité, les deux unités subissent le coup critique... La procédure est similaire pour les autres canons.

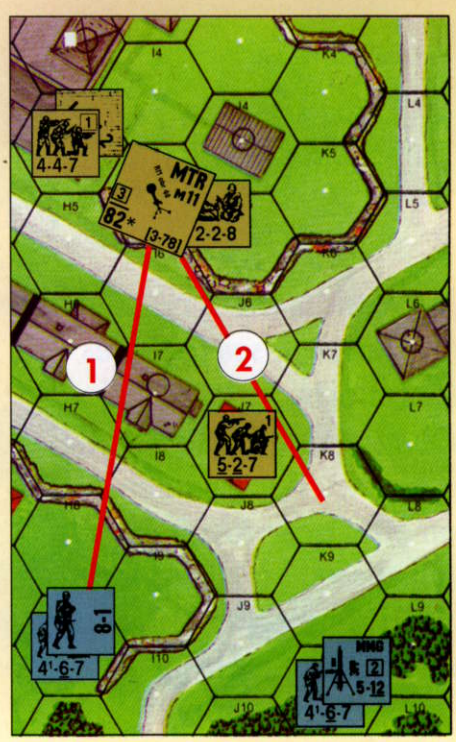
Si aucune unité allemande n'a de LOS sur le mortier, celui-ci n'est pas révélé et reste caché (pour l'Allemand). Le Soviétique calcule secrètement ses DRM et ne montre pas l'emplacement de sa pièce. Le 4-4-7 reste l'observateur du mortier jusqu'à ce qu'il ne soit plus capable d'exercer sa fonction. Nous vous renvoyons à C9.3 pour tous les détails.

2 - Le joueur soviétique aurait également pu placer de la Fumée, c'est l'artifice le plus connu pour dissimuler un mouvement. Elle peut être placée en Prep (C8.5) ou en Defensive Fire phase mais elle est moins épaisse dans ce dernier cas (Dispersed Smoke C8.5).

Elle est toujours tirée au début de la phase. Enfin, le DR doit être inférieur ou égal à l'Ammo Depletion Number indiqué au dos du pion (ici 8). La fumée est tirée en utilisant la table C3.

Le joueur soviétique veut ici placer de la fumée en K8. La distance est de 4 hex. et le To Hit est de 7. Mais, il y a un bonus de + 2 pour ces munitions à cette distance (voir la table C4). Le To Hit est donc de 9 ou moins. Le Sov. jette un 8 avec un 2 sur le dé coloré. Il place un pion Fumée de grande taille (5/8") qui offre une protection visuelle de + 3. Le mortier n'a plus d'obus fumigènes (DR de 8) mais conserve sa cadence de tir et peut donc à nouveau faire feu. Un DR de 9-11 aurait signifié l'absence d'obus fumigènes, un DR de 12 aurait enrayé le mortier et tout DR inférieur à 8 permettait de retirer d'autres projectiles de ce type.

En phase de Mouvement, le 5-2-7 peut aller en L6 en subissant en K7 un tir à + 2 (+ 3 de fumée en K8 et - 1 Mouvement). L'absence de fumée signifierait un tir à - 2... ❐



3.22D - Désigner les observateurs de mortiers (C9.3). Les canons peuvent tirer en First Fire (A8.1) et en Subsequent First Fire (A8.3). Placer les FP résiduels (A8.2) et les marqueurs First Fire/Final Fire lors des tirs.

3.32B - Retirer les marqueurs de feu résiduels (A8.2).

4. **Phase de feu défensif**

4.11D - Les canons peuvent tirer de la fumée dispersée (C8.5).

4.21D - Désigner les observateurs de mortiers (C9.3). Tous les canons non-marqués d'un First/Final Fire peuvent tirer à plein effet.

4.22D - Destruction/Enrayage volontaire des canons (A9.73) ou démontage/remontage des canons (A9.8). Accrochage/décrochage des canons à l'avant-train (C10.21) qui rend l'Infanterie TI s'il s'agit d'un décrochage.

4.31D - Retirer les marqueurs First/Final fire.

5. **Phase de tir d'exploitation** (Advancing Fire Phase)

5.21A Les canons qui n'ont pas tiré en Prep peuvent le faire (C.4 et C7.25 Bounding Fire). Accrochage/décrochage des canons à l'avant-train (C10.21) qui rend l'infanterie TI s'il s'agit d'un décrochage.

5.33B Retirer les marqueurs Prep Fire, Intensive Fire, No Fire et Bounding Fire.

Pas d'autre actions spécifiques dans les phases suivantes.

Voilà, c'est tout pour cette fois. Nous avons volontairement laissé de côté plusieurs aspects, dont ceux traitant des armes montées sur véhicules, des canons sans recul et des armes légères antichars car ceci est une autre histoire. A présent, vous voici chef de pièce : visez juste ! ❐

L'ARTILLERIE HORS-CARTE

L'artillerie hors carte est l'une des armes les plus puissantes mise à la disposition d'un joueur d'ASL. De plus, elle est souvent (cas d'un observateur lui aussi hors carte) invulnérable aux attaques ennemies. Pourtant, de nombreux joueurs détestent les scénarios mettant en œuvre l'Offboard Artillery (OBA) : le chapitre de règles la concernant est touffu et l'aspect aléatoire de la chose peut complètement déséquilibrer un scénario, car il est fort possible, surtout avec les Soviétiques ou les nations mineures, de n'obtenir aucune mission. Pourtant, l'OBA, c'est très simple ! Tout (ou presque) se trouve dans l'Advanced Sequence of Play.

Alors, pourquoi l'OBA constitue-t-il l'un des chapitres d'ASL les plus longs et les plus denses ? D'une part, à cause de toutes les options possibles tant pour l'observateur que pour le type de missions et de munitions disponibles. D'autre part – et surtout – parce que la règle tente de limiter les effets pervers de l'omniscience du joueur, qui a beaucoup plus d'informations sur le dispositif ennemi que n'en aurait un observateur réel. Ces explications ne résolvent pas le problème : comment jouer l'OBA ?

De nombreuses aides de jeu ont été publiées. La plus claire et la plus complète est celle livrée par Avalon Hill avec l'Action Pack n° 1 . Si vous êtes un « fanatique » de l'artillerie, il faut vous la procurer.

Si l'aspect aléatoire de l'OBA reflète bien la réalité, il n'en est pas moins désagréable dans un jeu. Il y a pourtant quelques astuces pour limiter l'intervention de la chance :

- dans de nombreux scénarios, par règle spéciale, l'obtention de la première mission est automatique ;
- souvent, la menace est plus forte que l'exécution. L'ennemi hésite à se rapprocher d'un « Spotting Round ». Il est possible de le canaliser sans dépenser de précieux obus !
- une fois la radio dévoilée, l'observateur devient l'objet d'attention choyée des « Kill Stacks », canons et autres tireurs embusqués. Rapidement, exit l'opérateur... et le module. Utilisez systématiquement la note C5 et laissez la radio hors carte .

Mais ce qui irrite le plus, c'est de tirer successivement deux cartes rouges sans avoir tiré un coup de canon . C'est réaliste... mais frustrant. Sans altérer l'esprit du jeu, on peut, surtout en tournoi, convenir de ce qui suit : ajouter une carte rouge à la pile. Quand une carte rouge est tirée, la mission n'est bien sûr pas disponible mais la carte est remise dans la pile sans que cela ait d'autre conséquence . Une carte noire est retirée normalement. Le joueur est ainsi assuré, pour peu que le scénario soit assez long... et que sa radio ne casse pas, de disposer du nombre de missions auquel il a « droit ». Simplement, il ignore quand les missions vont arriver et elles sont de plus en plus espacées. ❐

OPTIONS « ARTILLERIE HORS-CARTE »

L'OBA dans un tour de jeu :

- Après avoir tiré les obus fumigènes des canons : 2.13A - Tenter le contact radio (C1.2) si nécessaire (C1).
- S'il est positif, on peut (doit en cas de FFE : C - C1.34) essayer (un Sighting TC [E7.61] et) un accès à la Batterie (C1.21).
- En cas de succès, on peut placer un AR (C1.3) puis soit un SR (C1.3 - .31) ou un FFE (C1.731) FFE préréglé ou on doit placer un AR puis un FFE de fusées (C1.9) ou retirer ou remplacer le FFE : C (C1.34 - .343).
- 2.14A - Peut (doit pour un FFE de creeping barrage) Corriger/Convertir ou Annuler le SR / FFE (C1.33 - .337 - C1.35 - .4) [Exc : la correction des fusées n'est pas possible (C1.9)]
- 2.15A. Peut placer la fumée d'OBA (C1.71) Résoudre les WP NMC qui peuvent s'en suivre (C1.71 - C3.76) et vérifier la création éventuelle de flammes (A24.32).
- Résoudre les tirs HE des FFE (C1.5)
- Vérifier la création de trous d'obus, de flammes et de ruines (B2.1 - B6.331 - B25.13 - B24.11)
- Retirer si nécessaire, Concertinas, barricades et Pillboxes (B26.52 - B29.5 - B30.92).
- Retirer/Réduire les Mines, Panjis (B28.62 - G9.72 - G14.56) Vérifier l'élimination des Sangars et Trip Flares (F8.41 - G8.B).

LA BATAILLE DE RIVOLI

Une autre approche

L'ÉDITEUR espagnol Simtac poursuit ses louables efforts de développement du jeu d'histoire napoléonien. Voici en effet avec *Rivoli 1797*, qui succède à *Alexandrie 1801*, le second jeu proposé directement en français – grace à la collaboration d'Oriflam – aux amateurs de la révolution et de l'Empire.

Frédéric BEY

Nous avons d'ores et déjà abondamment parlé de la Campagne d'Italie et de la bataille de Rivoli à travers le dossier et le jeu en encart des VaeVictis n°17 et 18. Cependant, la performance stratégique exceptionnelle de Bonaparte au cours des années 1796 et 1797 n'en finit pas d' émerveiller les amateurs de jeux d'histoire. Comment gagner alors que l'on dispose des moyens les plus faibles ? La réponse à cette question constitue une véritable quête du Graal pour les joueurs que nous sommes. *Rivoli 1797* nous apporte une flamboyante réponse ludique à cette interrogation.

DES JEUX À PLUSIEURS ENTRÉES

José Luis Arcon et sa maison d'édition SimTac (Simulaciones Tacticas), sont connus en France et ailleurs pour leur série de jeu d'histoire tactique napoléonien, à l'échelle du bataillon, appelée *Batallas de la Guerra de la Independencia* (Les batailles des campagnes d'Espagne et du Portugal). Avec deux titres déjà sortis (*Los Arapiles* et *Sagunto*, voir VV n°4 et n°11) et un en préparation (*Vitoria*) ainsi que deux versions des règles (1993 et 1996), cette série fait partie des classiques du jeu d'histoire. Proche, au niveau des choix graphiques et du système de jeu, de la série *La Bataille* (Clash of Arms), elle partage avec elle un haut niveau de simulation historique et une difficulté indéniable d'accès... A notre plus grande joie, SimTac a lancé une seconde série, intitulée *Les batailles de la Révolution et de l'Empire* (*Alexandrie* en 1996 – voir VV n°10 – et *Rivoli* aujourd'hui), qui propose des règles de base beaucoup plus simples, mais qui peut également ètre jouée avec celles, complexes, de la première série ! C'est pour cette raison que l'on trouve trois livrets dans la luxueuse boîte de *Rivoli* : les règles « simples » de la série *Batailles de la Révolution et de l'Empire*, les règles « complexes « (version 2) de la série *Campagnes d'Espagne et du Portugal*, et enfin un livret de notes historiques et des règles spéciales sur *Rivoli* (pour compléter les règles « complexes » uniquement). Vous avez dès lors tout compris ; on peut utiliser ce jeu selon plusieurs niveaux de difficultés. On peut même parler de deux jeux différents, utilisant le mème matériel, tant l'écart est grand entre les deux règles !

RIVOLI, 14 JANVIER 1797

Cette bataille est l'archétype du combat en position centrale. Bonaparte est tout d'abord arc-bouté sur des positions défensives, car il ne peut opposer que la division Joubert aux colonnes d'assaut autrichiennes. Il passe ensuite à d'énergiques contre-attaques, dès l'arrivée de ses renforts (division Masséna et Rey), en tirant partie des lignes intérieures pour agir avec précision et rapidité. La victoire française, mème si elle s'avère relativement coûteuse, est totale. Alvinczy, le général en chef autrichien a excessivement dispersé ses forces et n'a pu s'opposer à Bonaparte qui, à l'inverse, a parfaitement géré l'économie des siennes, pour défaire l'une après l'autre les brigades ennemies.

Le plateau de Rivoli se situe, dans la vallée de l'Adige, au sein d'un environnement montagneux qui s'est avéré propice à la défense française, au cours de la première partie de la bataille. SimTac nous offre une carte du champ de bataille d'une élégance et d'une précision très rare, avec un indéniable parfum d'époque. Les pions sont eux de type « uniformes », aux couleurs des différents régiments présents le jour de la bataille. Ils sont également particulièrement réussis, avec par exemple la reproduction des pantalons blancs rayés de bleu et de rouge des régiments français... Le seul reproche qui peut être fait concerne l'harmonie des pions avec la carte, qui n'est pas parfaite. Il faut également reconnaître à José Luis Arcon un travail de recherche historique impressionnant, notamment sur l'ordre de bataille autrichien, connu de façon approximative dans les différentes sources françaises. Il s'agit d'un véritable travail d'érudition, rendu possible par un examen détaillé des archives autrichiennes de Vienne. Les 15 pages de notes historiques, rédigées par ailleurs par José Luis Arcon, sont un modèle de précision et éclairent parfaitement les joueurs sur les enjeux et le déroulement de la bataille.

SIMPLE ET ATTRAYANT

Attachons nous maintenant au système de règles simples qui donne à *Rivoli 1797* toute sa saveur en moins de dix pages. Ces règles originales sont, dans l'esprit, très proche de celles du jeu en encart du VV n°18 sur Rivoli, bien que fort différentes dans leurs mécanismes. Elles ne mettent pas en jeu de concepts compliqués. Les pions n'ont, par exemple, aucune orientation, ce qui peut sembler bizarre à l'échelle du bataillon (une règle optionnelle prévoit cependant de prendre en compte l'orientation des unités). Le jeu intègre néanmoins des règles de tir et donne un rôle particulier aux compagnies légères (repérées par un cor de chasse sur le pion) de certains régiments. La plus grande originalité provient des règles d'initiatives et de comman-

dement. Le gain de l'initiative donne lieu à un jet de dé par tour. Il repose sur l'organisation de chacune des armées en quartiers généraux de division et quartier général d'armée. A chaque quartier général de division correspond en fait l'effectif d'une brigade : les généraux de divisions français Joubert et Masséna disposent par exemple chacun de deux quartiers généraux de division. Les mécanismes de pondération sont particulièrement intéressants. En premier lieu, si un des deux généraux en chef n'est pas empilé avec son pion « quartier général d'armée », l'initiative va automatiquement à l'adversaire. Par contre, si aucun des deux généraux ne se trouve dans son quartier général, l'initiative demeure française. Dans les autres cas, les modificateurs aux dés sont les suivants : + 2 si Berthier est présent au quartier général, + 1 si une ligne de vue est établie avec tous les quartiers généraux de division et enfin + 2 par division ennemie déjà activée. Cela signifie que pour conserver l'initiative il est primordial de ne pas activer trop de divisions (ou tout du moins pas plus que son adversaire) et d'en garder en réserve. Obtenir l'initiative permet d'engager une brigade à l'endroit précis où l'exigent les circonstances, et cela, en premier dans le tour de jeu. L'activation des autres brigades se fait ensuite par alternance plus ou moins stricte entre les deux joueurs.

La particularité des quartiers généraux de division est qu'ils peuvent être placés, quand le général en chef décide de les jouer, n'importe où sur la carte. Ils déterminent ensuite le rayon d'action des unités qui lui sont attachées, qui ne devront jamais s'éloigner de plus de six hexagones de lui. Derrière les pions « quartier généraux de division » se cachent en quelque sorte des concepts d'objectif assigné et de contrainte de cohésion tactique de chaque brigade. L'idée est brillante, sa traduction ludique est très stimulante intellectuellement. Les quartiers généraux, une fois activés, peuvent, bien sûr, être de nouveaux déplacés.

De bons ingrédients historiques

Sur un registre plus classique, Rivoli s'appuie sur des mécanismes qui lui confèrent un bon niveau de simulation historique. Les chefs principaux sont représentés par un pion sur la carte, qui prend en compte leur « valeur de commandement » sur le terrain, et influe sur les performances de leurs troupes. Chaque bataillon évolue, quant à lui, au cours de la partie, entre quatre niveaux de cohésion. Le niveau 3 correspond à l'état « en bon ordre », le 2 à « désorganisé », le 1 à « en déroute » et le 0 à « éliminé ». Le moral de l'armée est contrôlé au niveau de chaque brigade, puis consolidé au niveau de l'armée. Dans le domaine du combat, les règles prévoient des tirs (sur un hexagone adjacent pour l'infanterie, dans un rayon de 8 hexagones pour l'artillerie). Le résultat conduit le plus souvent à des pertes de niveau de cohésion. Pour le choc, les valeurs de combat et de moral de chaque unité sont prises en compte. Les charges de cavalerie, et les mises en carré pour les contrer font aussi l'objet de règles précises. Au total, on se retrouve avec un système propre et efficace, d'un niveau de simplicité proche du celui du *Rivoli* de VaeVictis, mais à une échelle bien plus fine, avec par la force des choses, beaucoup plus de pions et de complexité dans les manœuvres et l'évolutions des situations. On peut qualifier ces règles de résolument modernes, elles nous avaient d'ailleurs déjà séduites pour le premier jeu de la série, *Alexandrie 1801*.

Autant le graphisme de la carte est légèrement naïf, autant les pions de *Rivoli 1797* sont particulièrement impressionnants même si leur lisibilité s'en ressent. De haut en bas, des exemples de pions autrichiens, français et des marqueurs.

Un second niveau de regle souvent trop lourd

Autant les règles optionnelles de la règle de base apportent un peu plus de finesse à *Rivoli*, autant les règles complètes de la série *Campagnes d'Espagne et du Portugal* l'alourdissent bien souvent inutilement. Une chose est claire, tout comme le système *La Bataille* de Clash of Arms, il semble complètement d'un autre âge – celui des années 1980 – brillant, mais ayant de plus en plus de mal à tenir la comparaison par rapport à ses équivalents informatiques à la même échelle (série *Battleground* de Talonsoft par exemple) ! Quelques chiffres suffisent : 35 pages de règles générales auxquelles il faut ajouter cinq pages de règles spécifiques à la bataille de Rivoli. Le détail de ce système a déjà été présenté dans l'article sur *Los Arapiles* (VaeVictis n°4). Il est évidemment d'une finesse de simulation époustouflant, mais le maîtriser et effectuer une partie complète est soit l'affaire d'initiés, de vieux grognards du jeu d'histoire, soit l'affaire d'un bon mois d'apprentissage...

Certaines valeurs, figurant sur les pions mais non utilisées avec les règles de base, retrouvent ici leur destination première. Il s'agit par exemple pour les unités d'infanterie et d'artillerie du multiplicateur de puissance de feu (qui permet d'affiner les différences entre unités) ou encore pour celles d'artillerie de la portée des pièces (standardisée dans les règles de base). Pour les pions chefs, il en est de même avec trois bonus qui ne sont utilisés que dans les règles complexes : bonus de charge, bonus d'attaque d'infanterie et le plus rare bonus d'artillerie.

Les éléments qui complexifient extrêmement le jeu viennent principalement de trois chapitres. Le commandement est abordé d'un point de vue beaucoup plus complet que dans la série *La Bataille*, en intégrant notamment les concepts de chaîne et rayon de commandement et de circulation des ordres entre quartier généraux d'armée, de corps d'armée et de division...

Ensuite, la résolution des combats perd également en fluidité ce qu'elle gagne en précision. Pour expliquer le mécanisme d'une charge de cavalerie et de toutes les interactions, qui peuvent influer sur son déroulement, un schéma d'une page entière est nécessaire. Par exemple la réussite ou l'échec du test de défense d'une unité non formée en carré peut avoir trois conclusions, en fonction du type de l'unité... Enfin, troisième source de lourdeur, l'introduction d'un palier moral pour mesurer l'endurance des divisions dans la bataille. Cela oblige les joueurs à cocher des cases dans des tableaux, à chaque fois que des compagnies sont perdues ou mises en déroutes...

Quoi qu'il en soit, le *Rivoli 1797* de SimTac demeure une référence de sérieux et de qualité dans l'univers assoupi du jeu d'histoire sur carte. Nous continuerons à prendre beaucoup de plaisir à jouer avec les règles inventives de la version « simple », c'est une certitude ! ❐

RIVOLI 1797

Jeu espagnol, édité en français par SimTac, à l'échelle du bataillon. Trois livrets de règles, 648 pions et marqueurs, trois aides de jeu, et une carte (100 x 70 cm).

Qualités : présentation irréprochable, historicité à toute épreuve, règles de base très accessibles et originales.

Défauts : système de règles complexes réservées aux spécialistes et prix élevé de la boîte.

LE JEU PAR CORRESPONDANCE

Une autre manière de jouer

LA PRATIQUE des jeux d'histoire par correspondance offre de nombreux avantages, et pas seulement aux joueurs isolés ! Or, comme ce mode de jeu peut sembler laborieux, VaeVictis se propose de vous aider à l'aborder.

Grégory Anton

Evidemment, pour beaucoup le choix du jeu par correspondance[1] est imposé par un manque d'adversaire disponible dans sa région. Pourtant, même les joueurs qui ont la chance d'avoir des partenaires de jeu devraient accorder un intérêt au jeu par correspondance. En effet, ce mode de jeu a d'autres avantages que d'offrir un adversaire aux joueurs isolés.

D'abord, il permet de se confronter à de nouveaux adversaires et de ne plus affronter continuellement le même joueur dont on connaît parfaitement les réactions et les tactiques ou dont le niveau de jeu ne correspond pas au sien. Ensuite, grâce au temps qu'il laisse aux joueurs entre chaque tour de jeu, les adversaires peuvent davantage réfléchir à leurs actions. De ce fait, les parties par correspondance sont souvent d'un niveau de jeu plus élevé que lors des parties en « face à face » où la fatigue est souvent responsable d'erreurs. Enfin, le jeu par correspondance permet de jouer plus souvent et à son rythme. En effet, il est beaucoup plus aisé de trouver dans son emploi du temps une ou deux heures pour faire un tour de jeu qu'une soirée ou des week-ends pour mener à bien une partie complète et chacun est désormais libre de réfléchir à ses mouvements autant de temps qu'il le désire.

Pour toutes ces raisons le jeu par correspondance ne devrait plus être réservé à une minorité. Aussi, après s'être assuré de disposer d'un local où « stocker » le jeu choisi pendant toute la durée de la partie, voici venu le temps de l'adapter à la pratique par correspondance.

ADAPTER LA SÉQUENCE DE JEU

La première chose à faire est d'adapter la séquence de jeu à un nombre de courriers entre les deux adversaires. L'objectif est ici de limiter au maximum les échanges de lettres pour résoudre un tour complet afin de maintenir un rythme dans la partie. Si trop de courriers sont nécessaires pour résoudre un tour, cela signifie que la situation progresse peu d'un courrier à l'autre et, tôt ou tard, l'un des deux joueurs finira par abandonner.

Cette adaptation est plus ou moins simple suivant la nature de la séquence de jeu retenue. Par exemple, si la séquence est du type « Je bouge, Je combats, Tu bouges, Tu combats « un tour de jeu se résout avec seulement deux lettres (voir ci-dessous).

Séquence simple

Tour du joueur A :
- Phase initiale
- Phase de mouvement
- Phase de combat

Tour du joueur B :
- idem

Courrier 1 : de A vers B
Courrier 2 : de B vers A

Si la séquence contient un échange de tirs intercalé entre les phases de mouvement et de combat de chaque joueurs, il est également possible de résoudre un tour complet avec seulement deux courriers (voir ci-dessous).

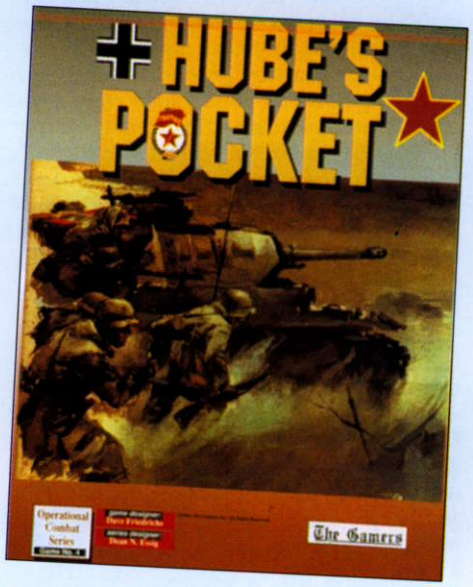
Séquence avec phase de tirs intercalée

Tour du joueur A :
- Phase initiale
- Phase de mouvement
- Consignes pour les tirs offensifs et combats à venir
- Phase des tirs défensifs (tirs de B)
- Phase des tirs offensifs (tirs de A)
- Phase de combat

Tour du joueur B :
- Phase initiale
- Phase de mouvement
- Consignes pour les tirs offensifs et combats à venir
- Phase des tirs défensifs (tirs de A)
- Phase des tirs offensifs (tirs de B)
- Phase de combat

Courrier 1 : de A vers B
Courrier 2 : de B vers A

Dans ce cas, chaque joueur donne à la fin de son courrier les consignes pour la résolution des tirs et des mêlées à venir afin que son adversaire puisse les résoudre à sa place lorsqu'il a lui-même effectué ses propres tirs. Ces consignes peuvent être très simples : « la 1re brigade tire et fait une mêlée sur la brigade Henri », « la 1re brigade fait une mêlée contre la brigade Henri si elle obtient un rapport de force d'au moins 3/1 » ou plus complexe : « la 1re brigade fait une mêlée sur la brigade Henri si la brigade Georges a été repoussée, si elle a un rapport de force d'au moins 3/1 et si elle dispose toujours de toutes ses munitions ».



Maintenant, si la séquence de jeu est plus complexe avec une phase importante de réaction adverse entre les mouvements et les combats, il faudra pas moins de six courriers pour résoudre un seul tour de jeu (voir ci-dessous).

Séquence avec une phase intercalée

Tour du joueur A :
- Phase initiale
- Phase de mouvement
- Phase de réaction du joueur B
- Phase de combat
- Phase d'exploitation

Tour du joueur B :
- Phase initiale
- Phase de mouvement
- Phase de réaction du joueur A
- Phase de combat
- Phase d'exploitation

Courrier 1 : de A vers B
Courrier 2 : de B vers A
Courrier 3 : de A vers B

LES PARTIES EN AVEUGLE ET EN MULTI-JOUEURS

Cela est principalement applicable à des jeux grand-tactiques, simulation d'une bataille, où chaque joueur ne commande qu'un corps ou une division sans connaître rien d'autre que ce que voient leurs unités. Pour ces parties un arbitre, voire même une équipe d'arbitres, est indispensable pour gérer dans des délais raisonnables les actions des différents joueurs. En effet, l'introduction d'un aussi épais « brouillard de la guerre « donne un nouveau rôle à l'arbitre beaucoup plus passionnant que lorsqu'il doit se contenter de jeter les dés à la place des joueurs. Dans ce cas, il lui appartient de gérer l'ensemble de la partie comme il l'entend. C'est-à-dire qu'il demande des consignes générales aux joueurs et les applique au mieux. Bref, il joue à la place des joueurs tout en respectant leurs ordres.

Ces parties dépendent beaucoup de la motivation des arbitres puisqu'ils portent sur leurs épaules le gros du travail mais elles laissent à l'ensemble des participants des souvenirs souvent inoubliables !

1. Il est à noter que cet article n'aborde pas les JPC gérés par ordinateur mais cherche à aider les joueurs à adapter les jeux d'histoire (tels que ceux proposés par VV) à la pratique par correspondance.

Courrier 4 : de B vers A
Courrier 5 : de A vers B
Courrier 6 : de B vers A

Il est important de noter qu'au delà de six courriers par tour, la partie a peu de chances d'être viable car il est probable que l'un des deux joueurs abandonnera devant la lenteur de la partie. Aussi, les joueurs devraient chercher à réduire le nombre de courriers en deçà de ce nombre. On peut imaginer, par exemple, que si la phase de réaction intercalée concerne peu de pions elle pourrait être résolue par téléphone afin d'accélérer la partie. Cela ne ferait dès lors plus que quatre courriers pour un tour complet (voir ci-dessous).

Séquence avec phase intercalée réduite

Tour du joueur A :
- Phase initiale
- Phase de mouvement
- Phase de réaction de B
- Phase de combat
- Phase d'exploitation

Tour du joueur B :
- Phase initiale
- Phase de mouvement
- Phase de réaction de A
- Phase de combat
- Phase d'exploitation

Courrier 1 : de A vers B
Courrier 2 : de A vers B
Courrier 3 : de B vers A
Courrier 4 : de B vers A
Phases de réaction résolues par téléphone

RÉDUIRE L'INTERACTIVITÉ

Une fois la séquence de jeu adaptée, il convient d'observer tous les mécanismes du jeu afin de s'assurer qu'il y a peu d'interactivités entre les joueurs et, si ce n'est pas le cas, les réduire. Cette interactivité peut prendre la forme d'un test du moral des unités adverses avant une mêlée, d'une possibilité de se mettre en carré ou de contre-charger lors d'une phase de charge, etc. Or, il n'est pas possible de demander à son adversaire ce qu'il souhaite faire à chaque fois qu'un tel cas se présente sous peine de multiplier à l'infini le nombre de lettres pour résoudre un tour de jeu. Les joueurs doivent donc réfléchir sur la manière d'adapter au mieux ces mécanismes à la pratique par correspondance sans les dénaturer.

La première des choses est de faire confiance à son adversaire et de le laisser faire tous les jets de dés nécessaires à la résolution de son courrier. Cela implique que l'on puisse résoudre les combats de son adversaire sans avoir la tentation de les saboter en trichant.

Pour le reste, il faut adapter les règles à la correspondance. Pour cela il existe peu de procédures standards à appliquer si ce n'est qu'il convient de garder l'esprit de la règle en question et d'équilibrer les modifications entre les avantages et les restrictions apportés. Pour illustrer ces propos voici une série d'exemples de modifications de règles :

- Pour la série *Europa* de GRD (VV n°6), les patrouilles aériennes se résolvent juste avant les interceptions lorsque les avions sont déjà sur leur hex. cible mais elles doivent d'abord s'attaquer aux chasseurs en escorte au lieu d'intervenir au cours des mouvements aériens.

- Pour les séries *Les Batailles* de CoA ou *Vive l'Empereur !* d'Azure Wish (VV n°15) les unités n'ont plus la possibilité de se mettre en carré lors des phases de charge de cavalerie (elles doivent le faire lors de leurs mouvements) mais la cavalerie ne peut plus charger qu'en ligne droite.

- Les hexagones de repli après combat sont déterminés par des règles de priorités (vers les sources de ravitaillement, en s'éloignant de l'assaillant, etc.).

- Pour la série *OCS* de The Gamers (VV n°12) les interceptions aériennes ont lieu lorsque tous les avions adverses sont sur leurs hex. cible mais leur nombre dépend d'un jet de dé. Pour cette même série, le joueur qui découvre les actions adverses doit déterminer d'où provient le ravitaillement de ses unités qui combattent avant de connaître l'issue des combats. Pour cela il suffit de cacher ces résultats sur le verso de la feuille ou sous un rabat.

Ce travail bien fait permet aux joueurs de pratiquer un grand nombre de jeux par correspondance avec peu de courriers par tour. Toutefois, il n'est pas possible de jouer à tous les jeux par correspondance. En effet, certains ne sont absolument pas adaptables à ce mode de jeu en raison de leur séquence de jeu trop interactive. Dans cette catégorie il est possible de citer un jeu comme *The Civil War* de VG où les joueurs doivent continuellement faire des jets de dés pour savoir qui joue en premier et quelle est l'amplitude de leurs actions.

De même, tous les jeux comme *Rivoli 1797* (VV n°18) avec des tirages de marqueurs pour déterminer l'ordre des formations activées sont injouables par correspondance à moins de remplacer cette séquence aléatoire par une séquence plus classique (d'abord un tour français ensuite un tour autrichien).

L'EXISTENCE D'UN ARBITRE

Cet article part du principe que les joueurs s'affrontent sans arbitre. Effectivement, comme cela a été évoqué plus haut les joueurs devraient pouvoir se faire confiance pour toutes les questions de lancers de dés. Si, toutefois, cela n'était pas le cas, il existe d'autres méthodes pour résoudre les jets de dés comme, par exemple, l'utilisation de journaux où les cours de la Bourse sont indiqués. Il s'agit de se procurer à date fixe le même journal et de donner comme résultat au dé le nombre de centimes de l'action (voir ci-dessous) !

Actions	**Cours**
AAA	67.47
BBB	56.21
CCC	98.56

Comme le plus souvent le rôle d'un arbitre se limite à celui de jeter les dés, il est intéressant d'essayer de s'en passer. Cela a pour avantage de réduire le nombre de courriers à envoyer, donc de gagner du temps, et évite qu'un joueur doive tenir ce rôle ingrat qui offre peu d'intérêts.

En réalité, même certains jeux faisant appel à plusieurs mécanismes d'incertitude stratégique peuvent être pratiqués par correspondance sans arbitre. Ainsi, pour les jeux de Kevin Zucker comme *1807 : The Eagles Turn East* (présenté dans le VV n°5) il suffit d'indiquer l'effectif de chaque force sous un rabat que l'on ne soulève qu'en cas de combat. Cela est rendu possible par le faible nombre de pions sur la carte mais serait toutefois très difficilement applicable à un jeu d'une taille plus conséquente.

Cet article se veut très général et a pour principal objectif de démontrer que la pratique par correspondance n'est pas hors de portée. Tout est une question de réflexion pour adapter au mieux un jeu à la correspondance sans lui faire perdre son âme. Comme l'indique la diversité des références citées tout au long de cet article le jeu par correspondance est possible pour un grand nombre de jeux. Ainsi, la plupart des jeux offerts par VaeVictis sont parfaitement praticables par correspondance et même des grands classiques comme *Europa* ou la *Civil War Brigade Serie* de The Gamers s'y prêtent très bien. Dès lors, tous ceux qui invoquent l'absence d'adversaire pour justifier leur manque de pratique du jeu d'histoire n'ont désormais plus d'excuse. Il ne vous reste désormais plus qu'à courir jusqu'à La Poste pour acquérir des timbres...

Remerciements à tous les membres de Correspondants XVII.

LE JEU PAR CORRESPONDANCE ET INTERNET

Le développement d'Internet en France ouvre de nouveaux horizons à la pratique du jeu d'histoire par correspondance. Comme cela a été mentionné dans l'article, l'obstacle majeur à ce mode de jeu est l'interactivité, car elle contraint à multiplier le nombre des lettres, donc les délais. Or, avec Internet les délais d'acheminement sont nuls. De ce fait, il est possible d'imaginer une multiplication du nombre des courriers sans ralentir la partie. Nul doute qu'Internet donne un bel avenir au jeu d'histoire par correspondance.

La rédaction de VV invite tous ceux qui désirent trouver un adversaire par correspondance à utiliser les Petites Annonces de VV ou à contacter le groupe Correspondants XVII / Europage France (Grégory Anton, 155 Bis Ave. G. Clémenceau, 78500 Sartrouville) qui s'est fixé pour objectif d'adapter un maximum de jeux à la pratique par correspondance et à mettre en contact des adversaires potentiels.

LES CŒURS BRAVES

Les guerres anglo-écossaises 1286-1346

Robert the Bruce au milieu de ses hommes formés en redoutables *schiltrons* à la bataille de Bannockburn. Figurines Gladiator. *Peinture par l'auteur et Christian Agostini. Photo Dominique Breffort.*

EN 1314, les troupes écossaises chargèrent à Bannockburn. « Ils se battirent comme des poètes guerriers. Ils se battirent comme des Ecossais. Et ils gagnèrent leur liberté. » [1]

Thomas BAYNAUD

Les films *Braveheart* ou *Highlander* ont remis au goût du jour les légendes de ces valeureux guerriers écossais. Elles sont à l'image de ces terres battues par des vents furieux, entourées de mers féroces. Elles sont faites de fureur et de violence. La bravoure de ces hommes ne refusant jamais une bataille ne fut pas un mythe. Le bruit de leurs terribles charges, au son de leurs cornemuses interdites, résonne encore aux oreilles de biens des historiens britanniques. L'histoire de leur lutte contre l'envahisseur anglais ne mérite-t-elle pas d'être contée ?

EDOUARD Ier ET LES GALLOIS

En 1066, Guillaume le Conquérant bat les Saxons à la bataille d'Hastings et fait franchir ainsi aux îles britanniques le premier pas vers la centralisation des pouvoirs. Jusque là, ces terres étaient dominées par des peuples aux identités, aux traditions, aux langues et aux religions très différentes. Tous avaient en commun une organisation fondée sur le « clan », et les Normands ont amenées en terres anglaise la première forme d'organisation politique centralisée. Combattre le refus du pays de Galles et de l'Ecosse d'intégrer le royaume anglais devient vite l'objectif primordial des successeurs de Guillaume.

Edouard Ier est le principal artisan de l'union des trois couronnes. Le 2 août 1274, Edouard de Westminster, de retour de croisade, apprend la mort de son père, roi d'Angleterre. Il devient alors Edouard Ier. Sa première action en tant que souverain est de mettre fin à une révolte de barons gallois. Ce nouveau roi est un homme d'une force physique importante, mais il est surtout doté d'une grande intelligence et d'un véritable sens tactique. Sa capacité à observer l'ennemi et ses pratiques lui permettent de tirer des enseignements de toutes expériences, bonnes ou mauvaises. Il va faire de son armée un outil de victoire qui s'illustrera durant cent ans, par delà la Manche.

Les opérations au pays de Galles se déroulent en deux étapes. Edouard Ier fait tout d'abord l'erreur de prendre la révolte galloise trop à la légère et subit un premier échec. Il lance alors une seconde campagne, mieux préparée, qui lui permet de venir à bout de ces barons plus occupés à se faire la guerre qu'à s'unir contre l'envahisseur. Edouard va en tirer une leçon importante pour l'avenir de l'armée anglaise. Il a observé les Gallois dans leur maniement du grand arc : le « longbow ». De la même taille que son tireur, cette arme est dotée d'une puissance phénoménale. Capable de transpercer pratiquement toutes les armures à une distance respectable, elle nécessite néanmoins un entraînement régulier. Pour cette raison, Edouard fait dans un premier temps appel à des mercenaires gallois, habitués à la guerre d'embuscade. En les regroupant, il en modifie l'usage et les fait tirer en « pluie de flèches ». L'effet de masse donne ainsi à cette arme une puissance nouvelle. Comme on le sait, cette avancée tactique coûtera cher à nombres de chevaliers français et écossais.

LA RÉVOLTE DE WALLACE

En 1286, Alexandre III roi d'Ecosse meurt, il ne laisse comme plus proche descendance qu'une petite fille, Marguerite, dite « la dame de Norvège ». Après avoir réglé la question galloise, Edouard voit dans cet évènement la possibilité d'unir une fois pour toute le trône d'Ecosse au sien de manière pacifique, car cette jeune fille est aussi sa nièce. Il compte lui faire épouser son fils. Mais la mort prématurée de Marguerite mettra un terme à cette idée. L'Ecosse présente plusieurs prétendants à sa couronne mais Edouard obtient des nobles écossais d'agir en tant qu'arbitre dans le choix du futur roi d'Ecosse. Deux hommes semblent être les candidats les plus sérieux. Robert de Bruce aurait, selon la tradition, dû être le vainqueur mais Edouard lui préfère John Baliol, plus anglophile que Robert.

Le poids de la présence anglaise en Ecosse devient toutefois très vite insupportable, même pour Baliol. Une révolte de barons éclate alors. En 1296, une armée anglaise entre en Ecosse. Après la prise du château de Berwick, où se multiplient les scènes de massacres perpétrés par les soldats anglais, Edouard envoie son lieutenant, de Warrenne, à Dunbar. Il y écrase l'armée écossaise faisant environ 10 000 morts. Fort de ce succès, Edouard va chevaucher jusqu'au fin fond de l'Ecosse. Loin de pacifier la région la plus

1. Citation du texte de Randall Wallace qui servit de base au film de Mel Gibson *Braveheart*.

septentrionale des îles britanniques, cela provoque, au contraire, un état de perpétuelle insurrection.

Un peu plus tard, à Lanark, une garnison de soldats anglais est massacrée par un groupe d'hommes commandé par un certain William Wallace, chevalier de Elderslie. En menant une campagne de harcèlement, celui-ci parvient à bloquer toutes les levées d'impôts. John de Warrenne, nommé gardien des marches du nord, prend la tête d'une expédition punitive. Edouard est alors en France et ne participe pas à cette opération. Comme lors de la première campagne contre les Gallois, de Warrenne sous-estime gravement les forces écossaises. Sachant ses moyens insuffisants pour tenir un siège, Wallace décide de quitter le château de Dundee qu'il avait encerclé pour se porter à la rencontre de l'ennemi. Il positionne ses troupes en un point où la route croise une rivière profonde et marécageuse, aux environs de Stirling.

Stirling et Falkirk

Le 11 septembre 1297, de Warrenne arrive par la rive sud de la rivière et, sans attendre d'être totalement déployé, fait charger ses chevaliers. Il veut ainsi prendre immédiatement position de l'autre côté du pont. Mais le terrain marécageux brise l'élan de le charge des lourds cavaliers qui s'engluent dans la boue. Saisissant sa chance, Wallace envoie des éléments s'emparer du pont afin d'isoler les chevaliers. Ainsi pris au piège, ils sont très vite massacrés. A la vision d'un tel carnage, le reste de la troupe anglaise s'enfuit. Après cette prestigieuse victoire, Wallace est fait « gardien du royaume et chef des armées ».

Edouard est alors obligé de prendre les choses en main. Il rassemble à York la plus grosse armée d'invasion, encore jamais vue : 2 400 chevaliers, 2 900 soldats, huit comtes et leurs propres contingents. Apprenant la formation d'une telle armée, Wallace décide de se retirer dans le nord du pays en pratiquant une politique de terre brûlée. Il sait que les armées d'Edouard doivent se ravitailler sur le terrain. Dans les rangs anglais, la situation n'est pas brillante. Les désertions se multiplient, et la cohabitation entre hommes d'arme et archers gallois dégénère. Le combat décisif devient obligatoire.

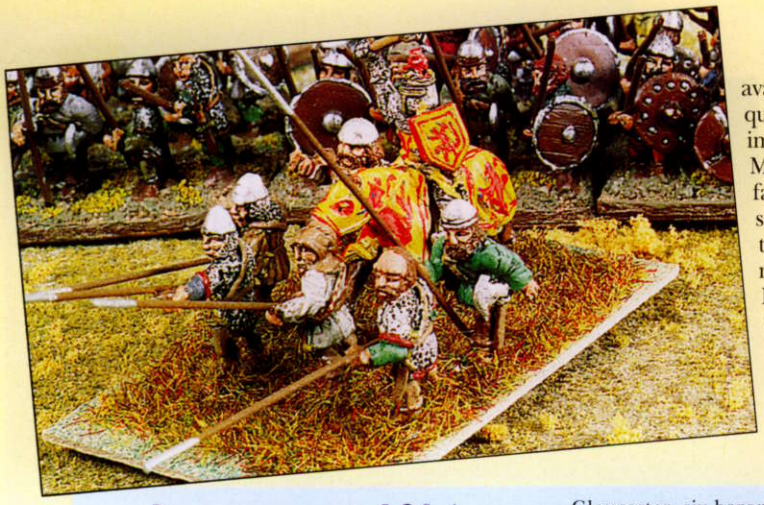
Le 21 juillet 1298, ayant mal jugé la situation dans les rangs anglais, Wallace provoque l'affrontement. Il rassemble ses troupes dans la région de Falkirk. Cette fois-ci, il dispose d'une armée entraînée et bien préparée, habituée à combattre en formation serrée. Les fameux piquiers écossais constituent l'épine dorsal de ses formations. Sur quatre rangs dont le premier est agenouillé, ils sont protégés par des palissades érigées en hérissons, et regroupés en quatre « schiltrons ». Entre chacun d'eux, Wallace place ses archers. Comme à Stirling, il positionne ses troupes derrières des zones marécageuses. Edouard a lui aussi tiré des leçons des campagnes précédentes.

Pourtant, une fois de plus, l'impétuosité de la chevalerie l'emporte sur son sens tactique. Ivres de vengeance, les nobles chargent avant même que l'armée n'ait eu le temps de se déployer. La plus grande partie de la cavalerie lourde d'Edouard s'empale contre les piques des « schiltrons » écossais. Cette charge a tout de même réussi à mettre en fuite la faible cavalerie de Wallace, ainsi que ses archers. Edouard comprend l'avantage qu'il peut tirer d'une telle situation. Ses archers ne risquent plus ni les tirs, ni les charges adverses. Une pluie de flèches s'abat alors sur des formations si serrées que presque chaque trait fait mouche. Les positions des Ecossais ne sont bientôt plus que des amas de cadavres. Une charge de cavalerie achève les derniers points de résistance mais Wallace réussit à s'échapper. Cette défaite ne signifie en rien la fin de la rébellion et, en 1300 et 1301, Edouard échoue à deux reprises. Mais finalement, lassés par ces guerres perpétuelles, les barons trahissent Wallace. Capturé et écartelé en 1305, il devient un symbole de la résistance écossaise.

Robert de Bruce

Six mois après l'exécution de Wallace, le 11 février 1306, Robert de Bruce tue son rival pour le trône d'Ecosse, John Comyn. Il se fait couronner le 25 mars de la même année. Edouard déclenche aussitôt la levée de son armée du nord. Une avant-garde anglaise rencontre de Bruce et son armée et le met en fuite. Sa tête mise à prix par Edouard, il vit tel un fugitif. Plus intéressés par l'appât du gain que par le sort de leur pays, les barons écossais sont eux aussi un danger pour de Bruce. Marginalisé, il devient, comme Wallace auparavant, le héros d'une Ecosse qui veut se libérer du joug anglais.

Le 6 juillet 1307, Edouard Ier meurt alors qu'il est, une fois de plus, en expédition en Ecosse. Sur son lit de mort, il fait promettre à son fils de finir cette campagne et de toujours faire porter son cercueil en



avant de son armée, afin que les Ecossais aient une image de leur vainqueur. Mais Edouard II n'est pas fait du même métal que son père. Il saisit le prétexte des funérailles du roi pour rentrer à Londre. On peut penser que s'il avait été au bout de cette campagne, il aurait facilement pu capturer un Robert de Bruce aux abois.

La situation de Robert reste précaire. La plupart des châteaux d'Ecosse se trouve entre des mains anglaises. De Bruce déclenche une forme de guérilla et reprend peu à peu possession de ses terres. En 1310, Edouard II lance une nouvelle expédition mais qui, victime de la « terre brûlée » pratiquée par Robert, se replie sur Berwick. Edouard II veut prendre la tête d'une nouvelle opération. Ses officiers sont peu enclin à suivre un tel chef militaire, et la font échouer. Ces derniers évènements mettent Robert de Bruce en confiance. Il lance alors, des raids de plus en plus profonds. En 1313, il est à nouveau maître de Stirling.

L'affrontement est inévitable. Edouard II rassemble une vaste armée : entre 2 000 et 3 000 chevaliers, 20 000 archers et guerriers et une importante masse de paysans. Avec des effectifs bien plus réduits, de Bruce va faire subir à l'armée anglaise, dans la plaine de Bannockburn, sa défaite la plus humiliante depuis Hastings en 1066 (voir l'historique de cet engagement en encadré). Ce que les Britanniques appellent « la bataille des communs » marque le début d'une période de totale indépendance du royaume d'Ecosse, mais qui ne durera que vingt ans. Robert de Bruce périra de la peste, et une fois de plus, la descendance ne sera pas à la hauteur de la tâche.

D'autres batailles vont suivre. Les chefs militaires ont tirés des leçons de ces amères expérience. La chevalerie sera désormais démontée, protégée par des piques et encadrées par des formations d'archers disposés en triangle. Cette formation fera les beaux jours de l'armée anglaise qui combat la chevalerie française durant la guerre de Cent ans. L'Ecosse va, des siècles durant, rester en perpétuel état d'insurrection. En 1746, la bataille de Culloden et la répression qui s'en suit mettent fin à cet état de guerre. A partir de ce moment, l'Ecosse enfin soumise, fournira à l'Angleterre ses meilleurs combattants. Mais la liberté reste chère au cœur des Ecossais... ❐

BANNOCKBURN, 1314

Scénario DBM

Le 23 juin 1314, les troupes d'Edouard II arrivent dans la région de Stirling, sans rencontrer d'opposition jusqu'à la rivière de Bannock. De son côté, Robert de Bruce a rassemblé environ 5 000 guerriers, auxquels s'ajoute une masse de piétaille hétérogène. Le tout n'atteint que péniblement le quart des effectifs anglais. La force de l'armée écossaise repose sur les « schiltrons », une masse carrée de piquiers entraînés à rester en parfaite cohésion et à n'obéir qu'aux injonctions de leur chefs. Ils savent utiliser la moindre faille dans l'attaque de leurs adversaires.

De Bruce déploie son armée en trois grosses divisions composées de deux « schiltrons » chacun. Douglas commande l'aile gauche, Randolf le centre, et Edouard de Bruce (le frère de Robert) l'aile droite. Le petit contingent de cavalerie, sous les ordres de sir Keith, est placé en arrière sur la droite du dispositif général. La réserve, cachée des yeux des observateurs adverses, est commandée par Robert de Bruce. Anticipant une charge de cavalerie lourde sur son aile gauche, Robert ordonne de préparer en avant de cette position des fossés, des pièges et des pieux afin de briser tout élan offensif.

Il ne s'est pas trompé. Une fois de plus, les jeunes chevaliers anglais, trops impétueux, chargent sans attendre le déploiement de toute l'armée. Au cours de cette charge, le comte Humphrey de Bohun trouve de Bruce en pleine inspection de ses premières lignes et le provoque en duel. Le combat tourne à l'avantage du chef écossais, qui coupe son adversaire en deux, et reprend sa place dans sa réserve. Au même moment, Clifford et de Beaumont, à la tête de 700 cavaliers, pénètrent les rangs du flanc est écossais qui se replie. Ce contingent se place ainsi entre l'armée de Robert et le château de Stirling. Conscient qu'il n'a pas les effectifs pour combler la brèche ainsi créée, de Bruce préfère la laisser se faire petit à petit encerclée puis détruire. De son côté, plutôt que de se replier, Clifford préfère continuer à charger les formations encore intactes. Il est finalement tué et ses forces se dispersent. La nuit arrive et marque la fin des opérations du jour, et chacun campe sur ses positions. Robert de Bruce décide de jouer le tout pour le tout et accepte une nouvelle journée de bataille.

Le 24 juin au matin, Edouard demande au comte de Gloucester de mener lui-même la charge générale de son armée. La fine fleur de la chevalerie anglaise va venir s'empaler sur les piques écossaises. Les archers gallois n'ont alors comme choix que de tirer au-dessus de leurs propres troupes. Mal ajustée, la pluie de flèches tombe soit au-delà des « schiltrons », soit pire encore vient s'écraser sur les premières lignes anglaises. De Bruce fait progresser de manière régulière ses unités, forçant les Anglais à reculer en terrain difficile. Les archers gallois n'ont pas le temps de régler leur tir qu'ils sont dispersés par une charge de la cavalerie écossaise. Enfin, Robert de Bruce fait intervenir sa réserve qui finit de mettre en fuite l'armée anglaise. Edouard II n'arrêtera sa folle cavalcade qu'à l'abri des rempart du château de Dunbarr...

Gloucester, six barons, 200 chevaliers et des milliers de soldats ont été tués. Le comte de Hereford, Angus, et 70 chevaliers seront capturés. C'est une victoire totale pour l'Ecosse.

Le scénarios couvre le deuxième jour de la bataille, le 24 juin.

Les ordres de batailles sont conformes aux listes d'armées *DBM* Scots common army et Feudal English.

● **Armée écossaise**

Aile droite :
- Edouard de Bruce : 1 Gen Irr Pk (I)
- 1er schiltron : 20 Irr Pk (I)
- 2e schiltron : 19 Irr Pk (I)
- archers : 6 Irr Bw (I)

46 éléments, démoralisation à 15

Aile gauche :
- Douglas : 1 Gen Irr Pk (I)
- schiltron : 19 Irr Pk (I)
- archers : 2 Irr Bw (I)
- pieux : 8 TF

30 éléments, démoralisations à 10

Réserve :
- Robert de Bruce : 1 Gen en chef Irr Kn (F)
- schiltron : 20 Irr Pk (I)

21 éléments, démoralisation à 7

Cavalerie :
- sir Keith : 1 Irr Kn (O)
- cavalerie : 2 Irr Kn (O) + 3 Irr Kn (I)

6 éléments, démoralisation à 2

Bagages : 8 bagages immobiles

Règles spéciales :
- étant donné l'entraînement que leur avait fait subir Robert de Bruce, les Irr Pk (I) sont considérés comme des Irr Pk (O), tant qu'ils maintiennent leur formation en « schiltron » (vingt éléments sur quatre rangs de soutien).
- Robert de Bruce n'est pas considéré comme impétueux.

● **Armée anglaise**

Aile gauche :
- Hereford : 1 Gen Irr Kn (O)
- chevalerie : 5 Irr Kn (O)
- infanterie : 6 Irr Ax (X), 5Bw (O), 1 Irr Ps (S)

17,5 éléments, démoralisation à 6

Centre :
- Gloucester : 1 Gen Irr Kn (O)
- chevalerie : 5 Irr Kn(O)
- infanterie : 6 Reg Sp (I), 8 Irr Bw (O), 1 Irr Ps (S)

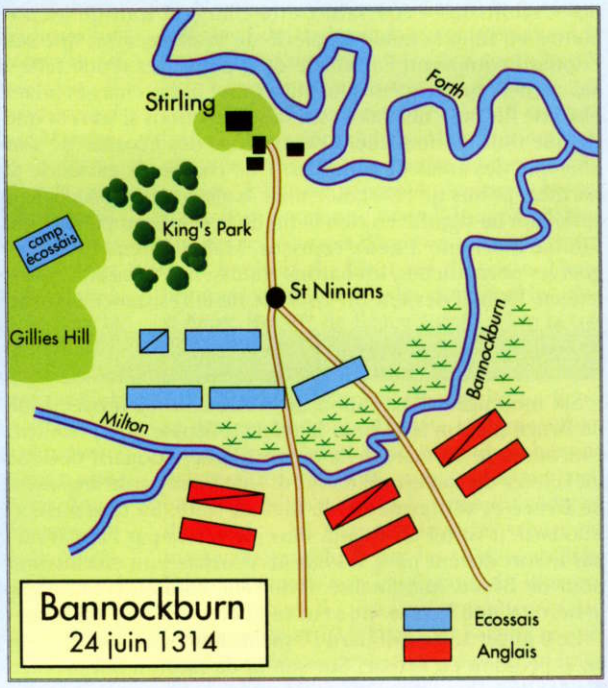
20,5 éléments, démoralisation à 7

Aile droite :
- Edouard II : Gen en chef Irr Kn (S)
- chevalerie : 5 Irr Kn(O)
- infanterie : 6 Irr Sp (I), 5 Irr Bw (O), 1 Irr Ps (S)

17,5 éléments, démoralisation à 6

Bagages : 6 bagages mobiles

Règle spéciale :
- l'aile commandée par Edouard II n'a pas le droit d'engager le combat avant les autres corps ;



Liste d'armées Champs de bataille

La planche de pions de ce numéro présente les armées anglaise et écossaise de la guerre d'indépendance pour *Champs de bataille*. Les minima et maxima sont indiqués pour une armée en 200 points. Pour des armées en 300 ou 400 points, il faut multiplier ces valeurs par 1,5 ou 2, généraux exceptés.

Armée écossaise (1250-1450)

Agressivité : 3

Général en chef : Irr Kn (O) 20 pts	1
Sous-général : Irr Kn (O) 20 pts	0-1
Sous-général : Irr Pk (I) 14 pts	0-2
Chevaliers : Irr Kn (O) 10 pts	1
Chevaliers : Irr Kn (I) 8 pts	0-2
Piquiers : Irr Pk (I) 4 pts *	24-53
Archers : Irr Ps(O) 2pts ou Irr Bw (I) 3 pts	0-4
Ribauds : Irr Hd (S) 2 pts	0-2 **

Les unités de Kn (O) ou (I) peuvent démonter en **Irr Pk (I)**.

Sous-gén. allié highlander : Irr Bd (F) 10 pts	
Guerriers highlanders : Irr Bd (F) 5 pts ou Irr Bw (O) 4 pts	2-6
Eclaireurs : Irr Ps (O) 2 pts	0-2
Piétaille : Irr Hd (F)	0-6 **

(ces minima ne s'appliquent que si un corps d'Highlanders est constitué)

* On considère que tous les piquiers écossais sont montés sur poney, ils se comportent donc comme de l'infanterie montée (2.8 : 4 PM en mouvement stratégique, 2 PM en mouvement tactique).
** Les unités d'Hordes (S) et (F) sont **impétueuses**.

Anglais féodaux (1181-1322)

Agressivité : 3

Général en chef : Reg Kn (S) 35 pts si roi d'Angleterre, sinon Irr Kn (O) 20 pts	1
Sous-général : Irr Kn (O) 20 pts	1-2
Chevaliers : Irr Kn (O) 10 pts	5-10
Arbalétriers mercenaires montés : Reg Bw (O) 6 pts	0-3
Frondeurs de Sherwood : Irr Ps (O) 2 pts	0-2
Archers gallois : Irr Bw (O) 4 pts	4-28*
Piétaille : Irr Hd (O) 1 pt	4-10
Changer **piétaille** en Irr Sp (I) 3 pts	0-2
Changer **piétaille** en Irr Ax (X) 3 pts	0-4
Milice urbaine : Reg Sp (I) 4 pts	0-4
Javeliniers mercenaires : Irr Ps (S) 3 pts	0-2

* ce minima ne s'applique que si des archers gallois sont choisis.

Les piquiers et les auxiliaires X

Les règles suivantes s'appliquent aux unités de piquiers dans *Champs de batailles*.

Piquiers

Les piquiers représentent des unités de fantassins combattant en rang très serrés et équipés de piques ou de longues lances (piquiers suisses, phalange macédonienne, Ecossais).

Ils ne sont jamais impétueux (sauf démoralisation adverse).

8.1 - Rangs de support

+ 1 par pion supplémentaire de piques empilé (jusqu'à un maximum de + 3), si toutes les Piques sont de même qualité et en terrain dégagé uniquement.

(L'adaptation des unités de piques dans *Champs de bataille* pose un gros problème d'empilement, puisqu'il est possible, à *DBM*, de mettre jusqu'à quatre rangs de Pikes l'un derrière l'autre. Il serait compliqué de mettre en place des doubles rangs de pions à cause de l'orientation des hexagones, et nous optons donc pour la solution la plus simple : les Pikes dans *Champs de bataille* peuvent s'empiler jusqu'à quatre pions par hex. pour obtenir le bonus maximal de soutien (+ 3). Nous recommandons toutefois de limiter le soutien à un ou deux pions, pour éviter de se retrouver avec des lignes de piquiers larges de quelques pions seulement et profondes d'un seul hex. comprenant quatre pions...)

Modificateur tactique

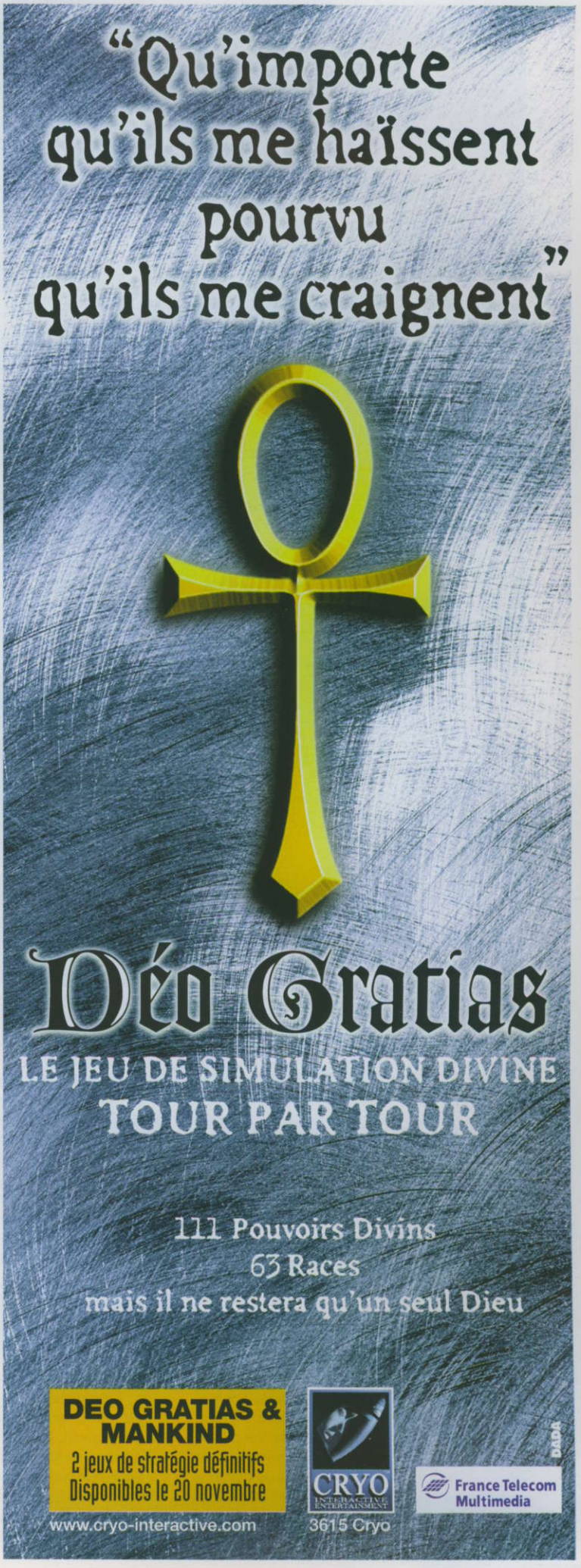
– 2 pour une Pique qui combat en mêlée alors qu'elle se trouve en terrain accidenté ou difficile.

Auxiliaires X

Ils sont considérés comme supérieurs (S) au corps à corps sur leur front contre des chevaliers (Kn), des sacrifiables (Exp), des Sp, des Bd, des Wb ou des hordes (Hd), et comme inférieurs (I) dans tous les autres.

8.1 - Rangs de support

+ 1 par pion supplémentaire (max. un) contre des troupes montées.



L'EXPEDITION D'EGYPTE (1798 - 180

Rêve ou mirage oriental...

1098 - 1798 ... Sept siècles après les chevaliers francs, la République victorieuse offre au vainqueur de l'Autriche la conquête d'un empire. Le rêve oriental transporte les soldats de l'an II vers la terre de civilisation plusieurs fois millénaire des pharaons, devenue celle des cavaliers mamelouks...

Jean-Christophe Raguet

Rivoli, la chute de Mantoue et la marche victorieuse jusqu'aux portes de Vienne, font de Bonaparte le vainqueur de l'Autriche, l'un des derniers piliers de la première coalition. Lorsqu'il offre en grande cérémonie le traité de Campo-Formio au Directoire, il devient le guerrier pacificateur que la foule acclame. Pour la première fois depuis 1792, la Révolution s'abrite derrière les frontières sûres du Rhin, des Pyrénées, des Alpes et du Tyrol. La coalition est défaite sur terre, mais l'Angleterre continue inlassablement la guerre, opposant sa suprématie maritime à l'émergence de la domination continentale française. Dans l'euphorie de la victoire se dessinent les contours d'une projection de cette nouvelle puissance militaire française. La guerre révolutionnaire, initialement défensive, peut désormais s'exporter et conquérir...

L'ÉLOIGNEMENT PAR LA CONQUETE
(décembre 1797 - 5 mars 1798)

Le mois de décembre 1797 est celui de la première gloire publique de Bonaparte, qui efface les succès de Moreau et de l'armée du Rhin. Alors que Paris fête ruineusement son héros et que la menace armée de la coalition s'éloigne pour un temps, la politique intérieure reprend ses droits. Talleyrand, le plus empressé auprès du jeune général, mise sur lui comme sur tous ceux qui pourraient lui servir un jour. Les patriotes, les jacobins et les royalistes recherchent simultanément le patronage du jeune général. Barras, aussi clairvoyant qu'instinctivement méfiant, évalue différemment son protégé et successeur auprès de la belle Joséphine. Pour le politicien d'Ancien Régime, Bonaparte est un nouvel atout dans son jeu, et s'il est vainqueur sur les champs de bataille, il le considère en politique comme « *un crétin qu'on mènera* », à condition toutefois d'être prudent. En même temps, au Directoire discrédité dans l'opinion et qui cache mal son inquiétude, Thibaudeau fait observer que « *c'est une charge bien pesante qu'un général victorieux et sans occupation* ».

Bonaparte pressent le caractère éphémère des manifestations éblouissantes qu'on lui offre. La foule est versatile, elle aura demain une autre idole et la gloire du moment risque d'inquiéter ceux dont il a encore beaucoup à attendre ou à redouter. Sa popularité toute récente n'est pas encore négociable en politique et il est légalement trop jeune pour être nommé Directeur. Bonaparte s'enferme dans une modestie studieuse. Il fréquente le peintre David et Bernardin de Saint Pierre, parle de métaphysique avec Sieyès, d'astronomie avec Laplace et Lagrange, de législation avec Daunou et de poésie avec Chénier. Pendant que l'Institut lui ouvre ses portes en lui donnant le siège de Carnot, il se

« *Du haut de ces pyramides, quarante siècles vous contemplent...* ». Tout le rêve de l'aventure orientale se retrouve dans ce tableau célèbre. Bonaparte pensait égaler les exploits d'Alexandre, mais ce n'est pas en Asie qu'il accomplira son destin, mais sur les champs de bataille de l'Europe. *Bonaparte haranguant l'armée avant la bataille de Pyramides, le 21 juillet 1798, peinture d'Antoine-Jean Gros, château de Versailles, photo RMN.*

confie un soir à Bourienne : « *ma gloire s'use ici* ». Il est en quête d'un destin.

Les Directeurs lui cherchent une affectation. Le Rhin est trop près de Paris et Barras s'oppose à lui laisser confier les armées de l'Est. Ce serait aussi écarter Moreau et s'en faire un adversaire potentiel. En revanche, tout reste à faire contre l'Angleterre dont la flotte monte la garde devant les ports et ruine le commerce. Pour employer Bonaparte tout autant que pour le satisfaire, le Directoire lui donne le commandement de l'armée d'Angleterre. Le projet est à la mesure de l'homme.

Au cours de l'inspection qu'il mène, Bonaparte découvre une armée d'invasion inconsistante, étirée depuis Anvers jusqu'à Brest, dépourvue de surcroît des moyens maritimes strictement nécessaires. Son parcours l'amène à constater que le port de Boulogne présente un mouillage supérieur et bien des avantages d'infrastructures par rapport à celui de Calais. Il saura s'en souvenir. Dans son rapport, il estime qu'il lui faudrait cent millions de francs et deux ans de préparation avec les pleins pouvoirs pour mener à bien une descente d'envergure en Angleterre. Le Directoire n'en a pas les moyens financiers et matériels, et renonce sur la forme. La conviction de Bonaparte demeure : l'Angleterre a chassé les Français du Canada, du Cap, des Indes. Ennemie dès 1790, elle a été le cœur de la dernière coalition contre la France et sera, sans aucun doute possible, celui de la prochaine. Il faut donc la frapper de façon décisive, non pas au Hanovre ou à Hambourg de moindre intérêt, ni à Londres pour cause d'impossibilité. La solution qu'il avait proposée il y a déjà deux ans est maintenant envisageable : pendant que les côtes anglaises se hériseront de troupes, l'oligarchie britannique pourra être affaiblie par la conquête des Indes, à partir d'un débarquement en Egypte.

Barras refuse d'abord, pour ne pas détruire les excellentes relations diplomatiques avec la Sublime Porte, et en argumentant de l'affaiblissement de l'armée qui en résulterait. Il veut garder son général à Paris car l'artilleur de l'église Saint-Roch peut encore servir, avec ou sans canon. L'appui à Bonaparte vient de Talleyrand, qui voit là une occasion d'affaiblir la position de Barras tout en renforçant la sienne. Le fin diplomate ne s'est pas laissé convaincre par la modestie affectée de Bonaparte. Il soutient une thèse opposée : l'Egypte, aux marches de l'Empire ottoman, est sous le joug des mamelouks ; la Porte ne bougera pas, l'Europe est usée par la guerre et l'Angleterre en sera détournée pour renforcer les Indes, où le sultan du Mysore lutte contre elle. Dans le long débat aux nombreuses négociations d'antichambres, l'éloignement de Bonaparte est au centre de l'argumentaire. Une convergence d'intérêt réciproque s'établit bientôt entre le Directoire et son général encombrant qui obtient, le 5 mars 1798, l'autorisation de former un corps expéditionnaire.

Bonaparte a lu les auteurs anciens. Il s'imagine déjà sur les traces d'Alexandre, sur celles de César avant de s'emparer de Rome, sur celles encore de Bélisaire, de Mahomet et de Tamerlan, fondateurs d'empires. « *Ce n'est qu'en Orient, où vivent six cent millions d'hommes, que se font les grandes révolutions civiles et religieuses* ». L'Orient l'attire, où une victoire ne donne pas une province mais d'immenses espaces. L'Orient l'appelle et Bonaparte ne sait pas encore s'il sera César ou Alexandre, s'il reviendra prendre le pouvoir ou s'il s'en bâtira un sur place.

PRÉPARATION ET INSUFFISANCES
(5 mars - 8 mai 1798)

Dans le plus grand secret Bonaparte prépare le montage de l'opération sous le couvert d'un débarquement en Angleterre, qui reste l'objectif affiché. Il faut de l'argent, des hommes, des généraux pour les commander et surtout des bateaux. Bonaparte harcèle les Directeurs au palais du Luxembourg et le ministère de la Guerre. Aidé du précieux Berthier, de Masséna et de Desaix, préparant lui-même les ordres aux différents bureaux, il impose leur diffusion et en contrôle l'exécution. Brune vient de faire main basse sur trente millions en Suisse : les premiers fonds sont là.

Persuadées d'être « l'aile gauche de l'armée d'Angleterre », les troupes choisies pour l'expédition se rassemblent sur des sites dispersés à Nice, Gênes, Toulon, Marseille, Civitavechia et en Corse. L'infanterie est forte de 14 demi-brigades dont 4 légères. Chaque fantassin reçoit 100 cartouches mais pas de bidon d'eau, de crainte de dévoiler l'objectif. Les cinq régiments de dragons, le 7e hussard et le 22e chasseur alignent plus de 3 000 hommes. 171 pièces d'artillerie soutiendront l'ensemble, approvisionnées à 300 coups par pièce, suivies de 438 caissons et de 27 forges. En comptant les 1 223 hommes du génie, les services et l'état-major, Bonaparte doit prévoir l'embarquement de 45 000 hommes dont 38 000 combattants, un mois d'eau, deux mois de vivres, l'armement et les affûts de rechange, ainsi que 248 chariots. Il ne reste de quoi embarquer que 1 230 chevaux, dont sept cents seulement pour la cavalerie qui devra se monter sur place.

Pour encadrer ces troupes, 31 généraux servent à l'état-major et au commandement des divisions ou des brigades. Ils viennent presque tous de l'ancienne armée d'Italie et les grands noms sont là : Berthier, Lannes, Murat, Davout, Marmont. Les meilleurs de l'armée du Rhin, Desaix et Kléber, sont aussi du voyage. Autour de Bonaparte, les 480 guides à pied et à cheval préfigurent une garde qui n'existe pas encore.

Mais l'élément original de cette expédition est sans conteste le groupe de 167 savants et spécialistes que Bonaparte emmène avec lui : mathématiciens, chimistes, géographes, historiens, mais aussi écrivains, artistes, interprètes et typographes. Les plus célèbres sont Monge, Laplace, Fourier, Denon, Berthollet, et Arnault. L'élite intellectuelle du futur Institut d'Egypte rassemble le savoir nécessaire à l'établissement d'une civilisation. Elle se joint à l'élite militaire pour entreprendre une mission d'étude et d'aménagement de la future conquête.

En vue de cette opération combinée qui prend des proportions rarement égalées, il faut une flotte que la France a du mal à aligner en Méditerranée. Pourtant, en six semaines, 280 navires de transport de tous les tonnages se rassemblent dans les différents ports où arrivent les troupes, pendant que l'amiral Brueys compose à grand peine son escorte. Tous les détachements confondus, il peut fournir 55 bâtiments, dont seulement treize vaisseaux de ligne et six frégates armés en guerre. Les vaisseaux de guerre sont usés. Trois d'entre eux naviguaient déjà sous Louis XV. *L'Heureux* et le *Mercure*, pourtant plus récents, sont dans un état comparable et leurs pièces lourdes sont échangées contre des plus légères, par crainte de les voir se disloquer sous les vibrations de leurs propres tirs. Les 36 autres bâtiments sont armés en flûte, allégés d'une partie de leur armement, pour transporter hommes et cargaison. Dans ce nombre figurent sept vaisseaux vénitiens presque hors d'usage capturés l'année précédente, dont *Le Causse*, de 70 canons, qui devient peut-être le premier navire-hôpital de tous les temps. Les équipages sont inexpérimentés et très incomplets. De véritables levées ont lieu dans les ports de pêche. Il manque encore plus de 2 000 marins qu'on rafle de force, selon la méthode anglaise de la « presse », dans la nuit du 5 avril.

Même si c'est Bonaparte en tant que commandant en chef des forces navales et terrestres

A la bataille des Pyramides, les charges des mamelouks viennent se briser sur les carrés de l'infanterie française. ***Peinture de François Watteau, musée des Beaux-arts de Valenciennes, photo RMN.***

qui veille aux préparatifs, la hâte et l'improvisation dominent la préparation de la composante maritime. Les navires sont surchargés, les ponts encombrés de matériel et les cales pleines de frêt et de chevaux. Brueys se plaint de l'organisation que Bonaparte lui impose, du trop grand nombre de transports, de la faiblesse de l'escorte, des équipages insuffisants. En fait, il ne supporte pas d'agir sous le commandement de l'armée et de ne pas savoir où on va lui demander d'aller. Il clame à qui veut l'entendre qu'en cas de rencontre avec l'ennemi il ne répondrait de rien. La marine française n'est pas à la hauteur des possibilités de son armée de terre. Son seul atout, car le secret a été miraculeusement préservé, est l'incertitude la plus complète des Anglais quant à la destination de la flotte.

Course-poursuite en Méditerranée

Le 5 mai, toujours à Paris pour tromper la surveillance des agents ennemis, Bonaparte dîne chez Barras et paraît au théâtre. La représentation terminée, il part dans la nuit vers Toulon, en compagnie de Joséphine qui refusera de s'embarquer pour l'Egypte car la saison du tout-Paris va commencer. Alors que les émissaires autrichiens attendent Bonaparte pour des entrevues à Rastadt et que la flotte britannique se renforce à Cadix et en Manche, les préparatifs s'accélèrent.

Composition de l'escadre française

● **Bâtiments armés en guerre :**

– Treize vaisseaux

L'*Orient* (1 130 h. - 120 canons)

Le Guillaume-Tell, le *Franklin*, le *Tonnant* (866 h. - 80 canons)

Le *Spartiate*, l'*Aquilon*, le *Généreux*, le *Guerrier*, le *Peuple-Souverain*, le *Timoléon*, le *Mercure* (706 h. - 74 canons)

– Six frégates

La *Justice*, la *Diane*, la *Junon* (340 h. - 40 canons de 18

L'Artémise (282 h. - 40 canons de 12)

L'*Alceste*, la *Sérieuse* (270 - 36 canons de 12)

– Une corvette

La Badine (190 h. - 30 canons de 8)

● **Bâtiments armés en flûte :**

– Deux vaisseaux

Le *Dubois* (230 h. - 64 canons, modifié en transport)

Le *Causse* (230 h. - 70 canons, modifié en navire-hôpital)

– Sept frégates

La *Sensible*, la *Courageuse*, la *Carrère*, la *Muiron*, la *Leoben* (156 h. - 36 canons)

La *Mantoue*, la *Montenotte* (117 h. - 30 canons)

● **Bâtiments légers :**

– Cinq bricks

Le *Salamine*, le *Lodi*, le *Corcyre*, le *Fortunatus* (109 h. - 18 canons de 6)

L'Alerte (94 h. - 14 canons de 4)

Trois avisos

Le *Pierre* (65 h.), le *Chasseur* (60 h.) : 6 canons de 4

Le *Pluvier* (40 h. - 4 canons de 4)

– Quatre bombardes

L'Oranger, la *Portugaise*, l'*Aglaé*, l'*Hercule* (un mortier de 12 pouces et six canons de 6)

– Six tartanes-canonnières

L'*Etoile*, l'*Eclair*, la *Négresse*, l'*Expédition*, la *Marguerite*, l'*Hirondelle* : deux canons de 12 ou de 18, et deux canons de 6

– Six chaloupes-canonnières

Trois d'un canon de 18 (35 h.)

Trois d'un canon de 12 (35 h.)

– Deux felouques-canonnières

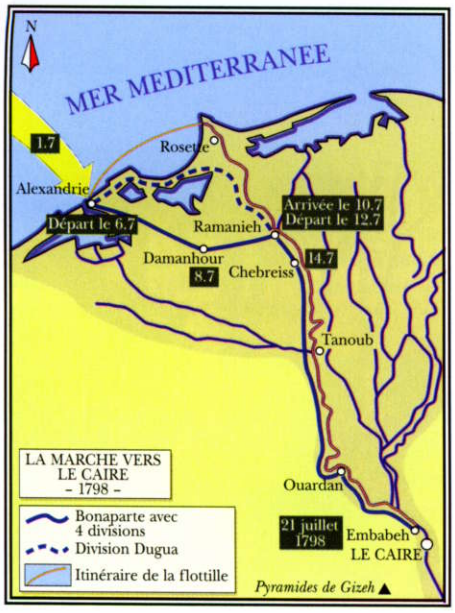
Un canon de 12 (35 h.)

● **Transports** : 34 bombardes, 74 bricks, une goélette, neuf pinques, 82 polacres, 69 tartanes, onze trois-mâts à hunes. (3 000 marins, 47 846 tonneaux).

Une semaine après l'arrivée du général en chef à Toulon, la tempête souffle du nord-ouest, dispersant l'escadre anglaise de Nelson qui monte la garde. L'occasion est trop belle. Le 20 mai, Bonaparte embarque à bord du vaisseau amiral l'Orient, Brueys fait mettre à la voile et 150 navires quittent la rade. Les musiques régimentaires embarquées jouent le Chant des Girondins et la foule massée sur les quais a l'impression « *qu'avec Bonaparte et son armée, c'est le génie de la France qui s'en va* ».

Pendant que Nelson répare ses vaisseaux partiellement démâtés aux îles San Pietro, au sud-ouest de la Sardaigne, l'armada française a rallié devant Monaco la flotte partie de Gênes et double la Corse par fort vent de nord-ouest. Le 9 juin, Nelson est devant Toulon avec 13 vaisseaux de 74, un de 50 et cinq frégates. La rade est vide. Se fiant aux vents dominants, il lance la chasse vers l'est. La flotte française, après une navigation plein sud en longeant les côtes de Corse et de Sardaigne, renforcée par les flotilles d'Ajaccio et de Civita-Vechia, mouille au même moment et au grand complet devant Malte. Elle doit ravitailler en eau mais le grand-maître de l'ordre de Malte, Ferdinand de Hompesch oppose un refus catégorique. Le prétexte est suffisant car la prise de l'île est prévue depuis les premiers plans. Assaillie le 10, la forteresse capitule le lendemain. La flotte reprend la mer le 19 juin en y laissant les 4 236 hommes de la division Vaubois.

Le même jour, Nelson qui vient de longer les côtes italiennes est en vue du détroit de Messine. Au large de Syracuse le 21, il apprend la chute de Malte et cingle directement sur Alexandrie, sans connaître encore la destination française. Il sait seulement que ce n'est évidemment plus l'Angleterre. Plus rapide que les Français, il croise leur route une journée trop tôt, pour arriver en vue d'Alexandrie le 29 juin. Brueys, en faisant un détour par le sud de la Crête, est maintenant à mi-chemin entre l'île et Alexandrie. Le 1er juillet, pendant que



Nelson la cherche vers la Turquie, la flotte française est au mouillage à deux milles à l'ouest de la ville et le débarquement commence. Brueys qui craignait d'être envoyé par le fond n'en revient pas : le lent convoi a abusé le meilleur amiral anglais, la météo a été favorable et la chance insolente. Quant à l'armée, persuadée qu'il y a aussi du marin dans son général, elle ne sait pas encore qu'il deviendra l'homme des traversées hasardeuses.

La route du Caire : conquete de la Basse-Egypte (2 juillet - 1er août 1798).

Le débarquement se poursuit dans la nuit par gros temps. Le 2 au matin, l'infanterie attaque Alexandrie qui tombe au premier assaut. L'armée peut stocker son matériel lourd gardé par une petite garnison et Bonaparte se consacrer au premier objectif de la campagne : s'emparer du Caire, le cœur de la Basse-Egypte. Pour cela il faut se rendre maître de Rosette et du Nil, source de ravitaillement et de communications avec la côte. Bonaparte y envoie une flotille qui devra ensuite remonter le fleuve sur le flanc gauche de l'armée. Le rendez-vous est fixé à Ramanieh. La division Bon accompagne les embarcations par voie de terre pendant que les quatre autres divisions rejoignent en traversant le désert de Damanhour.

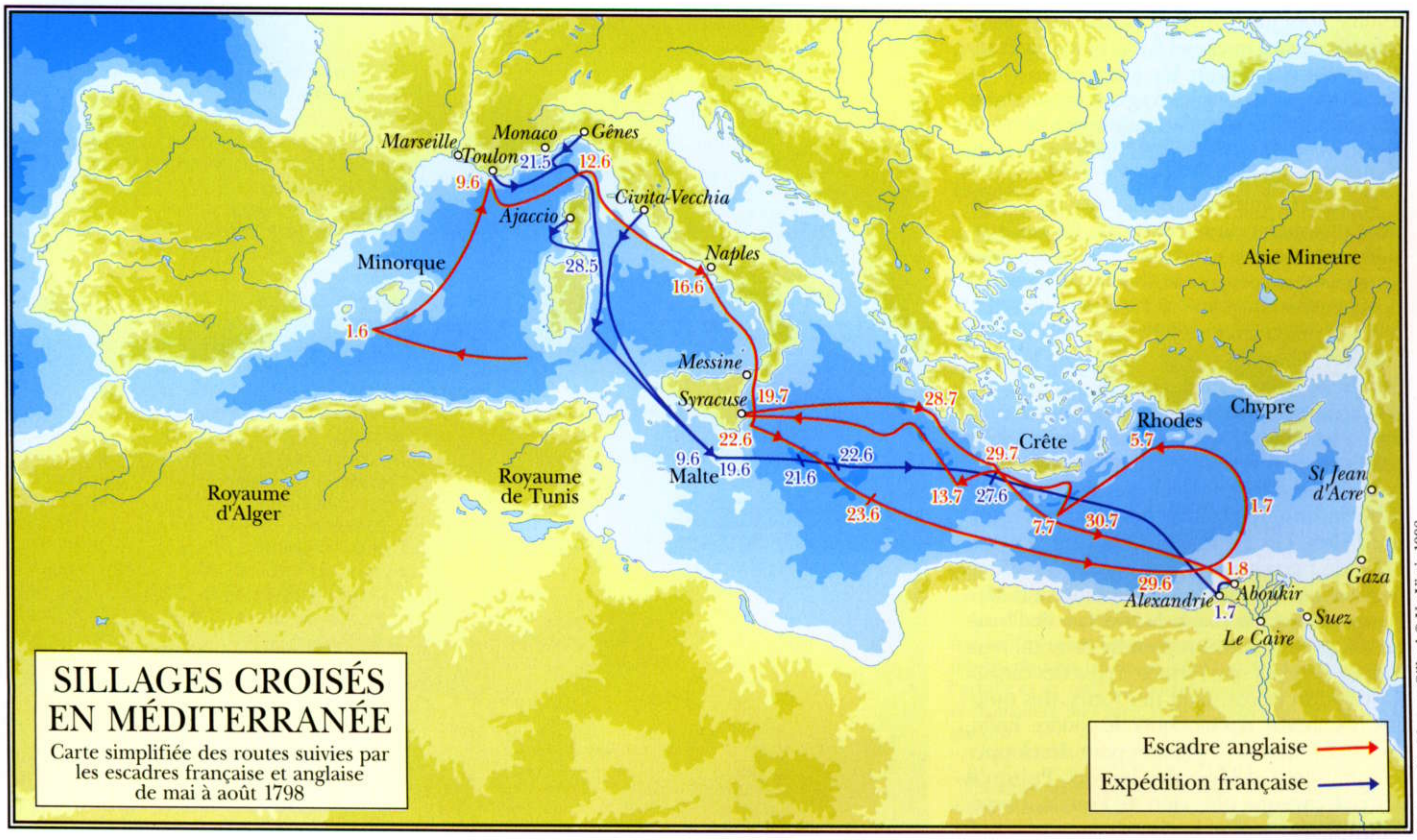
Le mouvement commence le 6 juillet. L'extrême chaleur aggravée par un habillement inadapté et la marche épuisante dans le sable causent un choc profond. Des hommes isolés sont sabrés par des cavaliers insaisissables, d'autres, fous de soif, se suicident pendant que des chevaux meurent. Des hussards, fiers cavaliers, reviennent des missions de reconnaissance avec des membres sectionnés, blessures inhabituelles en Europe, provoquées par un maniement expérimenté d'un sabre à lame très courbe. Le bruit court dans les rangs que les arabes coupent la tête des morts pour s'en faire des trophées. Le moral est au plus bas et les généraux grognent alors qu'aucun ennemi sérieux n'a été rencontré.

La prise de contact a lieu le 14 juillet à Chebreiss. Pour la première fois, les cinq divisions rencontrent les mameloucks de Mourad-Bey pendant que la flotille est opposée à son homologue turque. Le contraste est saisissant entre ces deux mondes militaires qui se découvrent. Face aux uniformes poussiéreux des fantassins alignés en carré, les costumes richement rehaussés de cavaliers indisciplinés. Mourad-Bey fait charger le carré de la division Desaix. Repoussé, il se retire. Si les adversaires se sont jaugés et ont pris une leçon instructive, chacun sait que la prochaine rencontre sera décisive.

Elle se produit sept jours de marche plus au sud, devant le camp retranché d'Embabeh, à quelques kilomètres du Caire. Dans le sud-ouest se dressent les pyramides de Guizeh. Le spectacle est plus imposant. 16 000 hommes dont 6 000 cavaliers sous les ordres des beys Mourad et Ibrahim sont en bataille de part et d'autre du Nil. L'armée française, d'un effectif équivalent, marche en cinq carrés de division depuis l'aube, toutes ses forces sur la rive ouest, couverte depuis le fleuve par une flotille de combat. Le peu de cavalerie montée et les charrois sont au centre des carrés. Face à ce déploiement, les 4 000 mamelloucks, 5 000 fantassins irréguliers et 40 canons de Mourad-Bey. Le scénario de Chébreis se répète sur une grande échelle.

La bataille commence véritablement vers quatorze heures. La cavalerie mameloucke se brise à maintes reprises contre les carrés et ne parvient pas à repousser les Français contre les canons du camp. En fin d'après-midi, la division Bon donne le coup de grâce en prenant d'assaut les retranchements d'Embabeh. Au soir, l'armée qui a atteint Gizeh vient de progresser pendant 18 heures en carré et les mamelloucks sont en fuite avec des pertes énormes. Mourad-Bey, blessé, s'échappe vers la Haute-Egypte. Ibrahim a brûlé sa flotille et s'enfuit vers la Syrie. Tactiquement, la première grande confrontation témoigne de l'inadaptation des procédés de combat ottomans contre une armée européenne. La route du Caire est maintenant ouverte.

Pendant que Bonaparte s'installe au Caire, Nelson apprend que l'expédition est passée au sud de la Crête un mois plus tôt. Il en déduit un débarquement probable à Alexandrie, qu'il atteint le 25 juillet. Remontant la côte, il surprend le 1er août la flotte française au mouillage en rade d'Aboukir. A dix huit heures, il forme deux colonnes et prend entre deux feux la ligne française en demi-cercle. Les vaisseaux français ont un nombre insignifiant de pièces faisant face à la côte. Brueys et Dupetit-Thouars sont tués, l'*Orient* prend feu et explose vers dix heures et demie. *L'Heureux*, le *Timoléon* et le *Mercure* se jettent à la côte. Les combats durent toute la nuit. Le *Franklin* et le *Spartiate* sont réduits à l'état de pontons. Au matin, Villeneuve parvient difficilement à s'échapper avec seulement le



Infographie Morgan Gillard © VaeVictis 1998

Grâce aux savants qui accompagnent l'armée, la France découvrira avec étonnement toute la richesse culturelle de l'Egypte antique, une fascination qui perdure encore aujourd'hui.
L'armée française fait halte à Syène en Haute-Egypte le 2 février 1799, peinture de Jean-Charles Tardieu, château de Versailles, photo RMN.

Guillaume-Tell, le *Généreux* et deux frégates, tout ou presque a été détruit ou capturé. La flotte française de Méditerannée a cessé d'exister et l'armée d'Egypte ne dispose plus à Alexandrie, que de six frégates et de quelques petits bâtiments commandés par l'amiral Ganteaume, tout juste de quoi assurer avec beaucoup de chance quelques liaisons avec la France. « Aboukir » pour les Français, ou « la bataille du Nil » pour les Anglais, ne consacre pas immédiatement l'écroulement du rêve égyptien, mais au moins celui de l'expansion française à partir de l'Egypte.

Vainqueur sur terre, Bonaparte est désormais prisonnier de sa conquête. Le désastre subi par la flotte le condamne à ne plus compter que sur ses propres ressources et limite ses possibilités stratégiques aux seules options terrestres. L'intendance ne suivra plus, il faut donc l'assurer de toutes pièces. Il organise le pays, fortifie le delta du Nil, cherche par tous les moyens à ravitailler l'armée sur les possibilités locales et tente de normaliser l'occupation. La pacification, nécessaire à la nouvelle situation, passe par la mise en valeur du pays et des relations harmonieuses avec les autorités traditionnelles. Les géographes étudient la possibilité du percement d'un canal dans l'isthme de Suez qui relierait la Méditerranée à la Mer Rouge. Monge assure la présidence de l'Institut d'Egypte et fait entreprendre de nombreux travaux pendant que l'armée creuse des canaux d'irrigation et construit des fours, des moulins, des ateliers, des fabriques de poudre. Enfin, les administrateurs légifèrent pour développer le commerce et lever des impôts. Puisqu'il n'arrive presque plus rien de France, l'expédition doit se suffire à elle-même.

DESAIX À LA CONQUETE DE LA HAUTE-EGYPTE
(25 août 1798 - mai 1799).

L'expédition ne peut se contenter de vivre sur le pays, et si le vaste projet initial de Bonaparte devient irréalisable, il est au moins possible d'exécuter les ordres du Directoire en établissant la domination française sur l'Egypte. En se séparant et en choisissant une ligne de retraite différente, les beys vaincus aux Pyramides ne réagissent pas selon les concepts européens. Sans que l'on sache si cela a été concerté ou si c'est le Nil, séparant les beys, qui a amené ce choix, leurs retraites divergentes compliquent la prise de décision stratégique en constituant deux menaces et en imposant aux Français deux axes d'effort : le sud et la Syrie.

En août, Bonaparte n'est pas encore prêt à s'engager vers le nord et à se rapprocher de la source de la puissance ottomane. Pendant que Mourad-Bey tente de regrouper ses forces et que l'armée s'installe autour du delta, Bona-

L'ARMÉE D'ORIENT EN CHIFFRES[1]

Etat-major général
Général en chef : général Bonaparte
Chef d'état-major : général Berthier
Officiers d'état-major : 97
Guides à cheval : 180
Guides à pied : 300
Artillerie
Etat-major : 67, dont 38 officiers
Artilleurs à cheval (5 compagnies) : 485
Artilleurs à pied (14 compagnies) : 888
Artilleurs des demi-brigades (9 compagnies) : 388
Ouvriers d'artillerie : 237
Train d'artillerie (civils) : 1 072
Génie
Etat-major : 66, dont 31 officiers
Sapeurs : 776
Mineurs : 192
Aérostiers : 25
Ouvriers du génie : 164
Divers
Commissaires des guerres : 26
Officiers de santé : 168
Trésorerie et administration : 486
Savants et artistes : 167

Officiers des corps endivisionnés : 2 270

● **Division Desaix**
21e demi-brigade légère (3 bat.) : 2 100
61e demi-brigade de ligne (3 bat.) : 1 900
88e demi-brigade de ligne (3 bat.) : 1 600
● **Division Reynier**
9e demi-brigade de ligne (3 bat.) : 1 621
85e demi-brigade de ligne (3 bat.) : 1 836
● **Division Kléber**
2e demi-brigade légère (3 bat.) : 1 465
25e demi-brigade de ligne (3 bat.) : 1 640
75e demi-brigade de ligne (3 bat.) : 1 820
● **Division Menou**
22e demi-brigade légère (3 bat.) : 1 120
13e demi-brigade de ligne (3 bat.) : 2 500
69e demi-brigade de ligne (3 bat.) : 1 600
● **Division Bon**
4e demi-brigade légère (2 bat.) : 1 110
18e demi-brigade de ligne (3 bat.) : 1 660
32e demi-brigade de ligne (3 bat.) : 1 950
● **Division de cavalerie Dumas**
7e régiment de hussards (3 esc.) : 630
22e régiment de chasseurs à cheval (3 esc.) : 280
3e régiment de dragons (3 esc.) : 390
14e régiment de dragons (3 esc.) : 640
15e régiment de dragons (2 esc.) : 230
18e régiment de dragons (4 esc.) : 330
20e régiment de dragons (3 esc.) : 530
● **Garnison de Malte (division Vaubois)**
3e bataillon de la 7e légère : 1 132
19e demi-brigade de ligne (2 bat.) : 1 053
1er bataillon de la 80e de ligne : 531
détachements des 6e, 41e de ligne et 23e légère : 1 214
● **Garnison de Corfou (division Chabot)**
6e demi-brigade de ligne (2 bat.) : 986
79e demi-brigade de ligne (3 bat.) : 2 969

1. D'après un Etat des fonds nécessaires pour un mois de solde, établi à bord de l'Orient, le 6 juin 1798.

parte décide d'envoyer la division Desaix mener la poursuite en direction du sud, vers la Haute-Egypte. Le 25 août, la division embarque à bord d'une flotille et remonte le Nil. Mourad-Bey semble s'être évaporé. Après quelques escarmouches fluviales, alors qu'il est vers Siout, Desaix apprend que Mourad-Bey est remonté vers le Fayoum, à seulement une centaine de kilomètres au sud du Caire. Il parvient à établir le contact le 3 octobre et attaque Mourad-Bey quatre jours plus tard sur les hauteurs de Sédiman. La victoire française est complète mais Desaix ne dispose pas de cavalerie. Les moyens militaires ne sont pas adaptés à la mission parce qu'au même moment, Bonaparte pousse à fond la remonte de la cavalerie, débarquée sans assez de chevaux. Il commence aussi à constituer des unités locales.

Desaix s'installe à Médinet el Fayoum, luttant contre les raids bédouins, au milieu d'une population qui reste hostile tant que Mourad-Bey n'est pas définitivement éliminé. Ce dernier s'est enfoncé vers le sud et Desaix obtient de Bonaparte des renforts en cavalerie. Avec 3 000 fantassins, 1 000 cavaliers et 9 pièces d'artillerie, il relance la poursuite. Il est à Girgeh le 29 décembre, à 400 kilomètres du Caire. Il attend des renforts et détache la cavalerie de Davout qui écrase 4 000 fantassins et 800 cavaliers à Saouâqui le 3 janvier. Les Français ont 15 blessés pour 1 500 morts ennemis. Le 9, Davout disperse à nouveau un lieutenant de Mourad-Bey en lui faisant plus d'un millier de pertes.

L'attaque et la prise de Benouth par le général Belliard, le 8 mai 1799. ***Peinture de Jean-Charles Langlois, château de Versailles, photo RMN***

Le bey a gagné du temps. Il a reconstitué une armée qui aligne 2 000 mamelouks, 7 000 arabes et 4 000 hommes d'infanterie régulière venus de La Mecque. Mourad attend les Français à Samhoud mais son infanterie perd contenance devant une charge à la baïonnette. Une fois de plus, les mamelouks s'écroulent devant les carrés et s'enfuient si rapidement que les cavaliers de Lasalle ne parviennent pas à les rejoindre.

L'expédition de Haute-Egypte éloigne finalement Desaix à 700 kilomètres du Caire. Le ravitaillement est rendu possible grâce au Nil et uniquement par cette voie, après une navigation de six à sept semaines depuis le Caire. Sur place, Desaix s'attache à pacifier la région, affaibli par l'étirement de ses détachements échelonnés le long du fleuve. Ses troupes sont aux prises avec une véritable guérilla au sens moderne du terme, combinant les actions militaires ponctuelles, évoluant au milieu et avec

LES TROUPES SPÉCIALES DE L'ARMÉE D'ORIENT... RECRUTEMENT LOCAL ET ADAPTATIONS

Les pertes au combat et l'impossibilité de recevoir de France des renforts significatifs, amènent très vite Bonaparte à envisager le recrutement de troupes locales et à adapter certaines unités aux conditions spécifiques du théâtre d'opérations égyptien.

Tout d'abord, après le recrutement immédiat de guides, interprètes et éclaireurs, les effectifs des unités sont complétés avec une ressource militaire existante de provenance variée. Des janissaires, Egyptiens, Albanais ou Coptes, sont enrôlés dans les demi-brigades d'infanterie. Des mamelouks entrent dans la cavalerie légère ou servent en remplacement des officiers d'ordonnance des généraux. Ces renforcements se font sans plan d'ensemble. En juin 1799, plus de 500 esclaves noirs sont rachetés dans le Darfour et répartis dans les troupes de Desaix « *pour pouvoir en mettre une centaine par bataillon* ». Ils seront fusiliers, tambours ou fifres.

A son entrée au Caire, Bonaparte prescrit la formation d'une compagnie de mamelouks et janissaires à cheval. L'unité est commandée par Bartoloméo Serra, un jeune mamelouk rallié. Elle reçoit des missions de police et se distingue dans la répression de la première révolte du Caire, puis dans la protection des communications pendant la campagne de Syrie. Au retour de Saint-Jean-d'Acre, Bonaparte fera constituer deux compagnies de janissaires à pied, recrutées parmi les déserteurs d'Ibrahim-Bey. Kléber transformera l'une d'elles en compagnie de janissaires syriens à cheval, équipée aux frais des candidats à l'engagement. Menou en organisera une deuxième et standardisera leur composition à trois officiers, deux sous-officiers et 95 cavaliers, par compagnie, renforcée pour l'administration par un sergent-major français. Trois mois plus tard, Menou réunira toutes ces unités dans un original Régiment des Mamelouks de la République, dont le commandement sera confié à Bartoloméo, promu chef de brigade (colonel) pour la circonstance. Rentrés en France, ils constitueront l'escadron de mamelouks de la garde consulaire, puis impériale.

La destruction de la flotte a rendu disponible plus de 3 000 marins. Kléber propose à Bonaparte leur répartition : « *on recomplètera tous les équipages du restant de l'escadre ; l'artillerie et le génie prendront ensemble deux à trois cents hommes, la 69e demi-brigade recrutera 360 hommes ; le reste sera réuni en un corps particulier commandé par le capitaine de frégate Martinet*[1] ». Le 22 août, Bonaparte ordonne la formation d'une Légion nautique, organisée en quatre compagnies de canonniers et une compagnie de sapeurs-pionniers. Elle fera fonction de canonniers-garde-côtes et de troupes de maintien de l'ordre, mais le peu de goût pour le service à terre et son manque de compétence feront dissoudre l'unité, dont les 426 hommes seront répartis par petits détachements dans les divisions. Kléber reprendra l'idée plus tard sans plus de succès. Menou prélèvera à son tour 450 marins pour les incorporer dans l'artillerie, puis reconstituera une seconde unité avec 524 hommes employés comme fantassins.

Ne voulant pas laisser d'éléments perturbateurs à la charge du général Vaubois resté à Malte avec sa division, Bonaparte avait fait embarquer les meilleurs éléments de la garnison de l'Ordre. Le 30 août 1798, à Ramanieh, la Légion maltaise est crée sous la forme d'un bataillon d'infanterie à 272 hommes. Les Maltais s'avèrent très vite indisciplinés, déserteurs et surtout de mauvaise volonté. Leur faible valeur militaire conduira à la dissolution du corps et à leur dispersion dans l'infanterie, la cavalerie ou dans d'autres unités spéciales. Comme dans leur légion, ils n'y seront pas de meilleurs soldats.

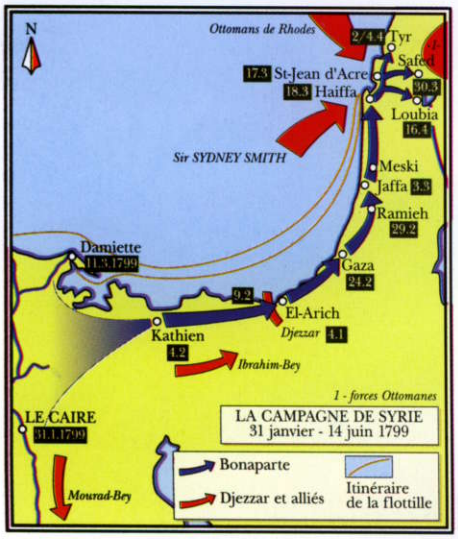
Volontaires, des Grecs de Damiette proposent leurs services à Bonaparte qui les constituent, en septembre 1798, en une Légion grecque de trois compagnies, chargées de la surveillance et de la protection des embarcations sur le Nil. Elles participeront à la sécurité dans le Delta sans trop de zèle. Le 17 avril 1800, Kléber réorganisera la Légion à 8 compagnies dont une d'artillerie, pour un total de 670 hommes. L'encadrement renforcé d'officiers et de sous-officiers français, la Légion participera à la bataille de Canope puis à la défense d'Alexandrie. A son retour en France, les survivants constitueront une partie du bataillon des chasseurs d'Orient.

Les Coptes, Egyptiens de religion chrétienne, vivent mal des brimades de la population musulmane. Commerçants et fonctionnaires pas toujours scupuleux, ils sont vite devenus les auxiliaires nécessaires des généraux français en quête d'habillement et de subsistances. Le même jour que les Grecs, Kléber créa une Légion copte composée de cinq compagnies d'infanterie légère qui rendra de bons services pendant la deuxième révolte du Caire. D'autres Coptes renforceront la 21e Légère qui se distinguera elle aussi à Canope. Rembarqués pour la France à l'évacuation, ils rejoindront les Grecs dans les Chasseurs d'Orient.

En janvier 1799, Bonaparte ordonne la création d'un régiment de dromadaires, à deux escadrons pour quatre compagnies, constitué de militaires tirés de l'infanterie et de quelques spécialistes autochtones de ce genre d'animaux. Le régiment, placé « à la suite de la cavalerie » reçoit un uniforme mêlant le gilet et le dolman de hussard au cahouk et au burnous africain. L'armement est celui des dragons, avec sabre et fusil d'infanterie, et la lance sera provisoirement introduite. Incapables de charger, l'armée les emploie dans les missions d'escorte, de reconnaissances en profondeur, pour soutenir la cavalerie ou comme fantassins après avoir démonté au plus près, en carré ou abrités derrière leurs montures. Le régiment sera rapatrié sans elles et ses hommes passeront à la gendarmerie.

Les archives évoquent également la formation de nombreuses compagnies de janissaires à pied et autres unités supplétives, destinées à maintenir l'ordre dans la capitale et dans les six provinces. Onze compagnies auraient été formées sur ce modèle, dont cinq pour la seule ville du Caire. Trois compagnies de Maghrébins et une compagnie d'Arnautes (Albanais) l'auraient été avec des prisonniers turcs faits au cours des batailles de Nazareth et du Mont-Thabor. Enfin, on imagina former dix compagnies de gardes nationales, composées de tous les employés français à la suite de l'armée et de tous les ressortissants Européens qui se trouvaient au Caire, mais le projet ne devait pas aboutir. ❐

1. Lieutenant-colonel (ou colonel en second à l'époque) dans l'armée de terre.



le soutien de la population. Aux coups de main arabes répondent la destruction de villages. On ne fait pas de prisonniers et les blessés abandonnés sont systématiquement massacrés dans les deux camps. Les actions sont parfois d'envergure, comme celle du 3 mars, où Hassan parvient à isoler une partie de la flotille à Benouth et tue ou massacre les 500 hommes d'équipage. Là encore, pas un seul français ne survit. Le général Bélliard disperse ce gros raid autour de Coptos après trois jours de combats qui font 600 morts parmi les troupes d'Hassan, pour 35 tués et 134 blessés français. Partout, les réactions de Desaix sont à la hauteur de l'événement. Il y gagne le respect de ses adversaires qui le surnomment « le sultan juste » en n'hésitant pas à faire des exemples, aussi bien au détriment de fauteurs de troubles français que des groupes armés locaux.

Au mois de mai 1799, Desaix est maître de la Haute-Egypte mais les résultats de l'expédition de Syrie et la marche des 60 000 hommes du grand Vizir sur le Caire le contraindront à se replier sur la Moyenne, puis la Basse-Egypte. La guerre dans le sud deviendra un succès sans lendemain. Elle avait fait cependant découvrir aux Français un combat d'un type nouveau, nécessitant à la fois la maîtrise de la guérilla et la conduite d'opérations sur de grands espaces. Par certains aspects, les campagnes dans le désert prenaient la forme stratégique de la guerre sur mer. Sur le plan humain enfin, de part d'autre, cette campagne renvoyait l'image d'une guerre totale et d'un degré de cruauté rarement égalé jusqu'à présent dans les guerres européennes. Sa spécificité était de réunir en un même lieu les difficultés des futurs théâtres d'opérations russes et espagnols.

L'EXPÉDITION DE SYRIE
(février - juin 1799)

Conscient de la faiblesse de ses effectifs, Bonaparte a conservé la majeure partie de ses forces en Basse-Egypte, renonçant provisoirement à poursuivre Ibrahim-Bey vers le nord. A Istanbul, depuis la destruction de la flotte française, on ne craint plus la menace d'une intervention combinée sur les détroits. Le 9 septembre 1798, incitée à le faire par la diplomatie et l'assistance militaire britanniques, la Porte déclare la guerre à la France, venant balayer les estimations optimistes ou de circonstances avancées par Talleyrand quelques mois auparavant. Le 21 octobre, Bonaparte doit mater une première révolte au Caire, constituant la preuve tangible que la pacification n'est pas acquise. Pendant ce temps, en Europe, une deuxième coalition se forme contre la France et réunit, entre autres, la Grande-Bretagne, la Russie, l'Autriche et le royaume des Deux-Siciles.

Vers le 20 janvier, Bonaparte apprend que deux armées turques se préparent à fondre sur l'Egypte, l'une doit débarquer à Alexandrie, l'autre descendre par la Syrie. La situation du corps expéditionnaire devient précaire et Bonaparte décide de ne pas attendre au Caire l'arrivée de l'armée régulière ottomane, mais de la devancer en Palestine, en espérant la battre pour pouvoir se retourner ensuite contre les troupes d'invasion de la Basse-Egypte.

En quelques jours, les préparatifs vont bon train : la défense du Caire est améliorée, Kléber est envoyé à Damiette pour y assurer la concentration des troupes, et les parcs d'artillerie et des approvisionnements sont regroupés à Salahey. Les quatre divisions d'infanterie, laissant le troisième bataillon de chaque demi-brigade comme troupes de garnison, alignent 12 000 fantassins, soutenus par les 1 000 cavaliers de Murat. 25 pièces de siège embarquées sur une flotille côtière complètent l'artillerie de campagne.

Après des mouvements préparatoires, l'expédition de Syrie commence véritablement le 4 février. El Arish tombe le 20 après la destruction du camp d'Ibrahim-Bey par Kléber. La progression reprend dans des conditions épouvantables de chaleur, de soif, et toujours sous le harcelement permanent des cavaliers arabes. Djezzar-Pacha recule, échangeant du temps et du terrain contre un affaiblissement inévitable des colonnes françaises. Comme pendant la marche sur le Caire, des hommes se suicident, le moral confine à la désagrégation de l'armée et Bonaparte doit faire relever Kléber de l'avant-garde par Lannes. Le 24 février, l'armée est devant Gaza qui est prise presque sans coup férir. Elle s'empare de matériel d'artillerie anglais et continue vers le port fortifié de Jaffa où elle arrive le 3 mars.

La ville est défendue par 7 000 hommes et 80 canons, dont 40 énormes pièces de siège ou de rempart. Pendant que sont menés les premiers travaux d'investissement, Bonaparte approvisionne et fait se reposer ses troupes. Il envoie un émissaire pour traiter de la reddition, mais la tête de l'officier est bientôt brandie en trophée du haut des remparts. L'assaut est lancé le 6 au matin par les divisions Lannes et Bon avec un acharnement peu commun. Jaffa tombe en fin d'après-midi. 2 000 défenseurs sont morts au combat, 3 500 sont passés par les armes le lendemain. Alors que la peste se déclare, 1 000 autres seront fusillés le 10 mars, sur l'ordre personnel de Bonaparte qui veut frapper les esprits et venger les multiples assassinats commis. S'il épargne les Egyptiens, ce massacre des 4 500 Ottomans restera comme une tache indélébile à la légende. Au nord aussi, la guerre est menée à outrance.

Après une rencontre victorieuse le 15 mars, l'armée arrive deux jours plus tard à Saint-Jean-d'Acre, que Djezzar-Pacha décide de tenir. La forteresse est puissamment défendue. Ravitaillée par la mer, garnie d'une nombreuse artillerie que dirigent l'émigré français Phélipeaux (un ancien co-pensionnaire de Bonaparte à Brienne) et le colonel anglais Douglas. Sa prise nécessite de gros travaux de siège et surtout une artillerie de gros calibre, que les Anglais viennent de capturer ou de disperser en même temps que les bâtiments de la flotille. Plus grave, alors que la tranchée est ouverte par la division Reynier, les Français doivent faire face à d'importants mouvements de troupes sur leurs arrières. Kléber, à la tête d'une division soutenue par les deux détachements de Murat et de Junot, est détaché à leur rencontre. Vainqueur d'une avant-garde à Nazareth le 8 avril, il manque d'être submergé le 11 à Cana par le corps principal. Le 16, au pied du Mont-Thabor, ayant seulement 2 000 hommes avec lui, l'intrépide alsacien est attaqué par 25 000 cavaliers. Il est dégagé de justesse par l'intervention de Bonaparte arrivé à la rescousse avec la division Bon. Les alliés de Djezzar-Pacha sont mis en fuite après un combat dont le schéma tactique, carré contre cavalerie, est désormais devenu classique.

Tandis que Murat parvient à repousser une autre colonne à Safed et la rejette au-delà du

Le 16 avril 1799, Bonaparte, Kléber et Junot remportent la bataille du Mont Thabor. Malgré cette splendide victoire, l'expédition de Syrie s'achèvera avec le siège de Saint-Jean-Acre, première défaite de Bonaparte. ***Peinture de Léon Cognet, château de Versailles, photo RMN***

Au désastre naval d'Aboukir, remporté par Nelson, répond la victoire sur terre de Bonaparte, le 25 juillet 1799. ***Peinture de Louis Lejeune, photo RMN***

Jourdain, le siège de Saint-Jean-d'Acre continue. Sir Sidney Smith a renforcé la garnison des pièces prises sur la flotille et de plusieurs centaines d'artilleurs. Au prix d'efforts inouïs, sous le feu de la place, une brèche est enfin partiellement réalisée le 9 mai. Pendant deux jours, les assauts répétés des Français sont repoussés à plusieurs reprises. Les Ottomans, précurseurs historiques de l'arme du génie sont passés maîtres en travaux de défense d'une ville. Les pertes françaises sont très lourdes et l'épidémie de peste, ramenée de Jaffa, se répand dans les divisions. Le temps presse. Alors que l'armée semble se détacher de Bonaparte pour se tourner vers Kléber, on signale le retour vers la Basse-Egypte des mamelouks de Mourad-Bey et l'embarquement à Rhodes d'un corps destiné à attaquer Alexandrie. La position n'est plus tenable. A partir du 17 mai, le feu français se renforce de nouvelles batteries arrivées par voie de terre, mais l'armée lève le siège dans la nuit du 20 au 21, en ayant détruit tout ce qui ne pouvait être emporté. Le siège de Saint-Jean-d'Acre s'inscrit comme la première défaite de Bonaparte.

Bien que ces chiffres seront minimisés plus tard, 2 200 hommes sont morts en Syrie et 2 300 autres sont malades ou blessés. Le retour s'effectue au milieu des pires difficultés par Haïfa puis en longeant la côte. Les fortifications de Jaffa sont détruites au passage. L'armée y abandonne ses blessés et ses pestiférés devenus intransportables auxquels on a fait donner de l'opium. La marche reprend sur Gaza et El-Arish, en brûlant les moissons et en détruisant les habitations.

En dépit d'une proclamation victorieuse qui insiste sur les succès obtenus, l'expédition de Syrie a échoué en Palestine. Elle consacre, malgré une supériorité tactique en rase campagne, l'incapacité du corps expéditionnaire à affronter à lui seul la puissance militaire ottomane. Elle démontre aussi la vanité de l'entreprise menée trop loin des sources de ravitaillement, sans moyens suffisants, sans soutien maritime adapté. Ultime effort pour mettre à profit l'alternative unique laissée par la destruction de la flotte à Aboukir, la retraite de cette campagne de Syrie a de multiples conséquences. L'obstacle insurmontable de Saint-Jean-d'Acre marque non seulement un échec flagrant, mais surtout les limites et le reflux de toute la conquête française. C'est l'échec de l'expédition toute entière, qui devra maintenant se contenter de préserver les acquis en Basse-Egypte. Bonaparte a eu la sagesse de renoncer avant qu'il ne soit trop tard. Il sait maintenant qu'il ne sera pas Alexandre.

ABOUKIR VENGE ABOUKIR
(25 juillet 1799)

La campagne de Syrie avait rallumé la rébellion dans le Delta. Le retour au Caire et quelques opérations y mettent bon ordre. Bonaparte veut à la fois rassurer l'armée et impressionner les notables locaux en faisant donner de somptueuses fêtes pour célébrer les victoires de Nazareth et du Mont-Thabor. Politiquement, il faut paraître en vainqueurs.

Conformément à ce qu'on lui avait annoncé, Bonaparte apprend le 23 juillet que la marine anglaise vient de débarquer une armée de 18 000 janissaires dans la rade d'Aboukir. Retranché en avant du village et jusqu'au fort à l'extrémité de la presqu'île, Mustapha-Pacha attend l'arrivée des cavaliers de Mourad-Bey qui s'est éloigné de Desaix. Ensembles, ils doivent marcher sur Alexandrie et vaincre définitivement les Français. Cette victoire devrait être également un retour de puissance de l'Empire ottoman sur le sultanat d'Egypte dont la réalité du pouvoir était passée aux mains des turbulents mameloucks.

Le 25, alors que Murat vient de disperser la cavalerie de Mourad-Bey, peu enthousiaste à seconder l'armée régulière, Bonaparte ferme l'entrée de la presqu'île avec 6 000 hommes. Les Turcs, pris au piège, sont disposés en deux échelons fortifiés, pourvus d'une soixantaine de pièces d'artillerie, et renforcés par les feux de chaloupes-canonnières qui peuvent battre les deux rives. Pour une fois, la supériorité en cavalerie est française car les Turcs n'ont que les 250 cavaliers de l'escorte du pacha.

Bonaparte lance sa cavalerie au centre du dispositif. Elle culbute les fantassins et se retourne sur les arrières des deux ailes pendant que l'assaut est mené de front par l'infanterie. La première ligne est emportée mais la seconde est plus solide. Plusieurs tentatives sont repoussées lorsque l'infanterie ottomane quitte ses retranchement pour profiter du flottement dans les rangs français. Le retour offensif est déterminant. Les fantassins de Lannes et de D'Estaing, équipés de la baïonnette, écrasent les janissaires qui courrent se jetter à la côte. Les Turcs ont 3 000 tués, environ 12 000 noyés, et les survivants s'enferment dans le vieux fort qui se rendra trois jours plus tard. Dans la mêlée finale, Mustapha blesse Murat au visage d'un coup de pistolet mais le gascon lui tranche deux doigts d'un coup de sabre et l'amène à Bonaparte. Le soir, Kléber étreint Bonaparte et, le soulevant de terre, lui lance un vibrant : « *Général, vous êtes grand comme le monde* ». Aboukir vient d'effacer Aboukir et Saint-Jean-d'Acre. Elle brille autant comme une réplique personnelle que comme l'affirmation du génie militaire de Bonaparte, aussi bien dans l'esprit de l'armée que plus tard aux yeux de l'Histoire.

BONAPARTE QUITTE L'EGYPTE
(23 août 1799)

Aboukir conforte pour un temps la situation du corps expéditionnaire qui doit cependant resserrer son dispositif sur la Basse-Egypte. Malgré le recrutement de troupes locales, Bona-

A la différence des croisades — simples conquêtes militaires et religieuses —, l'expédition d'Egypte est aussi celle des savants et des érudits. C'est le début de l'égyptologie moderne. ***Peinture de Léon Cognet, photo RMN.***

parte n'est pas parvenu à faire adhérer la population à son vaste projet et la marche vers les Indes est définitivement abandonnée. Il n'y a plus d'autre alternative stratégique que de tenir sur place ou rapatrier l'armée. En Europe, les succès militaires de la deuxième coalition annulent ceux remportés en 1797. L'Italie est perdue en quelques mois, Joubert a été tué à Novi, l'archiduc Charles s'apprête à marcher vers le Rhin, l'Angleterre bloque Malte et prépare un débarquement en Hollande, pendant que les Russes de Souvarow marchent vers Suisse. Corfou est tombé. Les lettres d'Egypte et les nouvelles de France sont interceptées par la flotte anglaise. Bonaparte ignore tout de ce qui se passe, sans se douter que ses lettres enflammées à Joséphine font les rires gras de l'Angleterre.

Lors de négociations en vue d'échanger des prisonniers, Sir Sidney Smith commet probablement la faute la plus lourde de sa carrière. Responsable des opérations contre l'expédition d'Egypte, il a un intérêt évident à éloigner Bonaparte et le renseigne sur les événements survenus en Europe en lui faisant parvenir un paquet de journaux français saisis. Après une nuit d'étude qui révélait autant la gravité de la situation, l'impéritie du Directoire et la confusion qui régnait dans les armées, il juge sa présence plus que nécessaire en France et décide de quitter l'Egypte pour réparer ce qui pouvait l'être. Il embarque sur la Muiron dans la nuit du 22 au 23 août en compagnie de Berthier, Murat, Lannes, Marmont, Duroc et 200 grenadiers, escorté par la frégate la Carrère et deux chébecs. Ses détracteurs ont beaucoup écrit sur la lâcheté qu'il y avait à quitter l'armée, sans toujours tenir compte qu'il était plus dangereux, immédiatement, de tenter de rompre le blocus anglais que de rester au Caire. A Kléber, qui ignore tout du départ, Bonaparte laisse une longue lettre commençant par « *les nouvelles d'Europe m'ont décidé à partir pour la France* », dans laquelle il lui confie le commandement et lui laisse des consignes précises. Après une longue traversée, hasardeuse, contrariée et mouvementée, le retour d'Egypte s'achève pour Bonaparte le 9 octobre lorsqu'il débarque à Fréjus. Ce retour inattendu est le début du mythe napoléonien de l'éternel revenant.

Auréolé de la gloire conférée par ses victoires italiennes et orientales, il fait figure de sauveur dont le pays attend le retour. Consciemment ou non, tout est en place pour faire de lui un nouveau César. Un mois plus tard, c'est Brumaire et le Consulat, avant le Grand-Saint-Bernard et Marengo.

L'Egypte apres Bonaparte
(23 août 1799 - 2 septembre 1801)

Kléber ressent le départ de son général comme un abandon. Convaincu de l'inutilité de conserver l'Egypte, il écrit au Directoire une lettre pleine d'amertume qui dénonce la conduite de Bonaparte, l'accuse de détournement de fonds et dresse un sombre tableau de la situation. Le nouveau général en chef est un continental pragmatique que l'aventure orientale ne tentait guère.

En Haute-Egypte, toujours aux prises avec les cavaliers de Mourad-Bey, Desaix est rappelé par Kléber. 52 000 ennemis venus de Syrie sous le grand Vizir progressent en direction de Gaza et 8 000 autres sont au mouillage à bord de 53 bâtiments devant Damiette. Le 1er novembre, 4 000 d'entre eux débarquent et se retranchent entre le Nil, la mer et le lac Menzaleh. Le général Verdier les écrase avec moins d'un millier d'hommes en épargnant seulement 800 janissaires.

Fort de ce dernier succès, Kléber envoie alors en embassade, contre sa volonté, le général Desaix pour négocier avec Sidney Smith le retrait de l'armée d'Egypte et son évacuation par la flotte anglaise. Une convention en ce sens est signée à El-Arish. Le 29 janvier 1800, sous le prétexte que le comodore n'était pas habilité à traiter de cela, Lord Elgin la dénonce à Constantinople et les exigeances anglaises sont désormais une capitulation sans condition que Kléber refuse. Il mate une révolte au Caire, rompt les négociations avec le Grand Vizir et se porte finalement contre son armée.

Kléber n'a que 12 000 hommes à opposer aux 70 000 Ottomans et Egyptiens. La bataille, livrée le 20 mars, est l'éclatante victoire du « miracle d'Héliopolis ». Le vizir veut traiter, promettant de faire accepter l'évacuation par les Anglais. Kléber n'a plus confiance. Il lance la poursuite contre les restes de l'armée en fuite, les écrasant successivement à Belbeis le 21 mars et à Salaneih le 22.

A la faveur des opérations qui éloignent l'armée, une partie des fuyards est cependant entrée au Caire où une nouvelle insurrection éclate. La garnison française, d'abord surprise, se défend avec acharnement et tient la citadelle pendant que Kléber met le siège de la ville. Quinze jours plus tard, après avoir incendié le faubourg de Boulak, Ibrahim-Bey et Nassif Pacha capitulent. Kléber venant de reconquérir la Basse-Egypte peut taxer lourdement les villes soulevées. Le 14 juin, le jour de Marengo, il est assassiné dans les jardins du quartier général par Soleyman, un musulman fanatique originaire d'Alep. A quelques heures d'intervalles, Desaix, l'autre général de l'armée du Rhin qui venait rejoindre Bonaparte en Italie, est tué en menant l'assaut décisif de la division Boudet.

Kléber est remplacé par le général Menou, le plus ancien en grade des généraux de l'expé-

Chronologie sommaire des principaux évenements militaires

● 1798

5 mars : autorisation de lancer une expédition en Egypte.
20 mai : départ de Toulon du convoi principal.
11 juin : prise de Malte.
1-2 juillet : débarquement et prise d'Alexandrie.
13 juillet : bataille de Chébreis.
21 juillet : bataille des Pyramides.
24 juillet : entrée de Bonaparte au Caire.
1er août : destruction de la flotte française à Aboukir.
25 août : début de l'expédition de Desaix en Haute-Egypte.
7 octobre : victoire de Desaix sur Mourad-Bey à Sédiman.
21 octobre : première révolte du Caire.
16 décembre : Desaix relance les opérations vers la Haute-Egypte.

● 1799

Janvier : formation de la deuxième coalition.
22 janvier : victoire de Desaix sur Mourad-Bey à Samhoud.
1er février : prise d'Assouan.
4 février : début de la campagne de Syrie.
11-13 février : batailles de Redecceih et de Keneh.
25 février : bataille et prise de Gaza.
3 mars : massacre de la flotille de Desaix à Benouth.
3 mars : prise de Jaffa.
13 mars : déclaration de guerre de la France à l'Autriche.
17 mars : début du siège de Saint-Jean-d'Acre.
7-8 avril : combats autour de Nazareth.
9 avril : bataille de Cana.
16 avril : bataille du Mont-Thabor.
20 mai : levée du siège de Saint-Jean-d'Acre.
14 juin : retour de Bonaparte au Caire.
14 juillet : débarquement turc à Aboukir.
25 juillet : bataille terrestre d'Aboukir.
juillet : la France perd l'Italie.
22 août : départ de Bonaparte pour la France, remplacé par Kléber.
1-5 octobre : combat de Samhoud.
9 octobre : victoire de Bélliard à Sédiman.
1er novembre : déroute turque à Damiette.
9-11 novembre : coup d'état de Bonaparte.

● 1800

28 janvier : signature de la convention d'El-Arish.
20 mars : victoire de Kléber à Héliopolis.
22 mars-27 avril : deuxième révolte et reprise du Caire.
14 juin : assassinat de Kléber, remplacé par Menou.
14 juin : victoire de Marengo et mort de Desaix.
9 septembre : capitulation de Vaubois à Malte.
3 décembre : victoire de Moreau à Hohenlinden.

● 1801

9 février : Paix de Lunéville.
8 mars : débarquement anglais sous Abercomby en Egypte.
13 mars : combat du Camp des Romains.
19 mars : capitulation française du fort d'Aboukir.
21 mars : défaite française à Canope.
25 juin : capitulation du Caire.
2 septembre : capitulation de Menou à Alexandrie.
20 septembre : rembarquement de l'armée d'Orient.

Le 20 mars 1800, Kléber écrase une armée ottomane cinq fois supérieure en nombre, c'est le miracle d'Héliopolis ! ***Peinture de Léon Cognet, photo RMN***

dition. L'ancien officier supérieur de cavalerie d'Ancien Régime, converti à l'islam l'année précédente sous le nom d'Abdallah Menou, n'a ni le charisme ni la popularité de son prédécesseur, mais va s'attacher à commander et à administrer du mieux possible. Malte capitule le 5 septembre. Les Anglais voudraient en finir avec le corps expéditionnaire, alors que les déboires de la coalition en Europe les en empêchent momentanément. Après la victoire de Moreau à Hohenlinden en décembre, la paix de Lunéville, signée le 9 février 1801 leur permet de poursuivre leurs objectifs en Méditerranée.

Le 8 mars, ils débarquent 20 000 hommes de troupe à proximité d'Alexandrie, en combinant leurs mouvements avec des forces ottomanes descendues de Syrie. Friant ne parvient pas à s'opposer au débarquement avec ses 5 000 hommes. Les renforts que Menou amène avec lui et qui portent son corps de bataille à 10 000 hommes ne suffisent pas face au dispositif défensif britannique. Menou est battu à Canope le 21 mars et la défaite est sévère, en dépit de la mort du général Abercomby. Les Français ne sont pas poursuivis mais la conquête se réduit désormais à la possession du Caire, d'Alexandrie et de Rosette. L'escadre de Ganteaume ne parvient pas à débarquer 5 000 hommes envoyés par Bonaparte et les garnisons françaises vont capituler l'une après l'autre. Le 2 septembre 1801, Menou obtient des Anglais une capitulation honorable. L'armée d'Egypte, rembarquée le 20 septembre, est ramenée en France par des vaisseaux anglais.

Après 38 mois d'occupation, l'expédition d'Egypte se termine par un épilogue militaire humiliant dont les conséquences dépassent largement le cadre strict de l'histoire-bataille. En confirmant sa suprématie navale, elle permet à l'Angleterre de s'implanter plus solidement encore en Méditerranée tout en limitant la France à son influence continentale. Dans l'Empire ottoman, pour la caste militaire au pouvoir, le choc ressenti dans les défaites fait naître un immense respect pour la nation révolutionnaire, rejoignant dans la tradition orale les récits des exploits de ces guerriers francs, venus autrefois. Il se traduira bientôt par une alliance avec le général devenu empereur. Les revers subis malgré une écrasante supériorité numérique marquent à la fois l'inadaptation de son outil militaire mais aussi la continuation du long déclin de sa puissance, provisoirement reconstituée autour de l'Islam. Dans un autre domaine, la connaissance de l'histoire de l'antiquité progresse de façon considérable et l'Egypte prend conscience de ses richesses historiques. Sur le plan social et scientifique, par l'officier de janissaires albanais qui deviendra le pacha vice-roi Méhémet-Ali [1], l'Egypte ayant connu d'autres lois, d'autres techniques, tirera de ce bref contact les éléments nécessaires à la construction d'un état moderne et ouvert sur le monde.

La France, hormis des vestiges et des connaissances archéologiques, ne gagne rien de son aventure égyptienne. Son armée en retire cependant une expérience unique des guerres d'expédition et coloniales qui commenceront moins de trente ans plus tard. Immédiatement, l'échec de Saint-Jean-d'Acre rend à la Révolution son seul général capable de bouleverser les rapports de force et de tenir l'Europe des trônes en respect. Envoyé sur la terre des pharaons à la conquête d'un empire, il le trouvera parmi les siens, sous les tours de Notre-Dame. Après l'expiation de Sainte-Hélène, le rêve égyptien devenu mirage restera dans la mémoire collective comme l'un des plus beaux fleurons de l'épopée, que le destin amena un jour sous l'ombre des Pyramides. ❐

1. Contrairement à ce que l'on pense trop souvent, c'est ce sultan qui offre l'obélisque de la Concorde à la France, en 1836, et non Napoléon qui l'emmène avec lui !

BIBLIOGRAPHIE SOMMAIRE

– Capitaine de la Jonquière : *L'expédition d'Egypte 1798-1801*, cin 5 volumes, 3 403 pages et de très nombreux tableaux, cartes et croquis : la meilleure et la plus complète étude sur la question. Incontournable et exhaustif.

– *Samothrace*, revue d'histoire militaire, numéros 1 à 3 : en 18 articles, le point par des spécialistes bien documentés.

La Revue Historique des Armées. N° 3 de 1973 : l'influence française en Egypte de 1800 à 1850. N° 4 de 1990 : trois articles sur l'expédition d'Egypte au travers du voyage de Balzac, du service de santé, et des tentatives maritimes pour secourir l'armée. N°2 de 1998 : trois articles sur les questions navales et la presse en France pendant l'expédition.

– Raoul et Jean Brunon : *Les Mamelucks d'Egypte - Les Mamelucks de la Garde impériale*, 79 pages, illustrations de Carle Vernet : luxueux, le meilleur ouvrage sur ces cavaliers de légende.

– *Histoire militaire de la France*, tome 2 (1715-1871) parmi quatre : un ouvrage collectif signé des grands noms de l'histoire militaire.

Pour les chercheurs, dans les archives du Service Historique de l'Armée de Terre, voir les rapports, correspondances, états de situation et cahiers d'ordres : série B6, cartons ou registres numéros 1 à 195. Consulter aussi l'inventaire du fonds de manuscrits Mémoires et Reconnaissances et le fichier alphabétique des cartes historiques, casier « Directoire ».

LE 27 AVRIL 1941 les Allemands entrent à Athènes. Les Britanniques sont chassés de la Grèce continentale. Reste la Crète dont les trois aérodromes et la base navale de Souda demeurent menaçants pour les Allemands. Mais l'armée britannique est-elle en mesure de s'opposer à une action de vive force contre l'île si Berlin décide de s'en emparer ? Et, dans ce cas, quel effort la Werhmacht devrait-elle fournir pour y parvenir ?

Frédéric GUELTON

Les premi res unit s britanniques envoy es en Cr te y d barquent l automne 1940. Elles constituent la *CREFORCE* form e autour de la 14e brigade du g n ral Tidbury. Au d but de 1941 le dispositif est renforc par quelques unit s envoy es d Egypte. Enfin, apr s la d faite en Gr ce continentale, le g n ral Freyberg, qui a pris le commandement des forces en Cr te, voit arriver plus de 25 000 hommes qui ont abandonn armes et quipements avant leur vacuation par la Royal Navy. Au d but du mois de mai, l le est d fendue par plus de 40 000 hommes (15 000 Britanniques, 7 700 N o-z landais, 6 500 Australiens et 10 000 Grecs). Mais l armement lourd, les moyens de transport et de communication font d faut. Le g n ral Freyberg en est r duit organiser une d fense statique. Pourtant les Britanniques poss dent un atout majeur gr ce au d chiffrement des messages ULTRA de la Luftwaffe qui sont communiqu s au g n ral Freyberg deux semaines avant le d clenchement de l op ration Merkur.

Les Allemands et l'opération Merkur

La conception de l op ration est due au g n ral Student qui a obtenu l adh sion de G ring puis de Hitler. La date initiale de l op ration, dirig e par le g n ral d arm e a rienne L hr (4e Arm e a rienne) est fix e au 16 mai. Il dispose du Fliegerkorps XI du g n ral Student et du Fliegerkorps VIII du g n ral-baron von Richthofen. Les difficult s de transport du Fliegerkorps XI d Allemagne en Gr ce obligent reporter l op ration au 20 mai.

Faute de renseignement les Allemands estiment que la d fense britannique est r duite quelques bataillons diss min s sur l le, renforc s par des troupes vacu es de Gr ce r put es peu combative.

suite de l article page 39

Les forces aériennes atteignent environ 1200 appareils dont 430 bombardiers, 180 chasseurs, 530 avions de transport et une centaine de planeurs. Les forces terrestres comptent plus de 22 000 hommes dont le fer de lance est fourni par un régiment d'assaut parachutiste, la 7e division parachutiste et la 5e division de montagne.

La 7e division parachutiste représente à bien des égards l'élément le plus original du corps du général Student. Véritable grande unité d'élite composée de combattants motivés, bien équipés et entraînés, elle a pourtant deux points faibles. La majorité des parachutistes sont inexpérimentés et rare sont ceux qui ont déjà connu le feu. Par ailleurs, lors des opérations de largage, les parachutistes ne possèdent aucun moyen pour guider leur parachute. La descente s'effectue au gré du vent et, en cas de présence au sol d'un ennemi averti, les parachutistes se transforment en cibles passives.

L'OPÉRATION MERKUR

L'assaut initial est préparé, pendant plusieurs jours, par les attaques et les bombardements aériens qui mettent à mal la modeste artillerie britannique. Les défenses antiaériennes, dangereuses pour les planeurs, sont particulièrement visées. L'objectif secondaire consiste à abattre la résistance morale d'unités déjà échaudées en Grèce. Cet objectif n'est pas atteint. Averties et bien organisées les unités britanniques ne subissent que des pertes limitées et conservent un moral élevé.

La bataille de Crète commence le 20 mai à 7 heures du matin lorsque les bombardements et les attaques de la Luftwaffe se concentrent sur la partie occidentale de l'île, dans la région de La Canée, Malème. Puis s'est au tour des unités d'assaut, organisées en 3 groupements (Komet du général Meindl à l'ouest, Mars du général Suessmann au centre et Orion du colonel Brauer à l'est) et deux vagues successives, d'entrer en scène à partir de 8 heures. La première vague d'assaut est constituée d'unités transportées en planeurs (un peu moins de 1 000 hommes) et d'unités parachutées (environ 3 000 hommes). Elle intervient sur les zones ouest et centre, La seconde vague uniquement constituée d'unités parachutées est larguée sur les zones centre et est.

La première vague d'assaut se heurte aux unités néo-zélandaises (2e DI) et australiennes (6e DI) qui lui infligent des pertes sévères. Tous leurs officiers supérieurs sont tués, certains planeurs sont détruits et leurs équipages anéantis avant mÍme d'avoir pu toucher le sol. Dans les combats qui suivent les pertes allemandes dépassent parfois 50% !

Dans la zone occidentale, la résistance opini,tre des Britanniques surprend les Allemands qui sont incapables d'atteindre, à la fin de la première journée, les objectifs prévus. Ils réussissent néanmoins à s'emparer et à s'accrocher à plusieurs têtes de pont. La situation est tout aussi précaire pour les groupements Mars et Orion. Confronté à une situation aussi périlleuse qu'inattendue, Student modifie ses plans et concentre tous ses efforts sur la région de Malème. Dès le lendemain il y envoie en renfort deux compagnies de parachutistes qui sautent sur l'aérodrome et s'en rendent maître. Cela permet l'arrivée par avions des premières unités de la 5e division de montagne. Toutes les tentatives de contre-attaque lancées par les Britanniques sont tenues en échec.

Le 22 mai, la flotte britannique tente de se porter au secours des défenseurs de l'île. Mais, avec une couverture aérienne limitée aux seuls appareils du porte-avions Formidable, son intervention se solde par un échec total. La Luftwaffe détruit deux croiseurs et quatre destroyers alors que le Formidable, le cuirassé Warspite et 2 autres croiseurs sont sévèrement touchés.

Au cours des trois jours qui suivent, Allemands et Britanniques se livrent une lutte à mort pour la maîtrise de La Canée qui tombe définitivement aux mains des premiers le 26 mai. Les Allemands étendent ensuite leur contrôle de la baie de Souda. Tous les renforts nécessaires peuvent maintenant leur parvenir par voies aérienne et maritime alors que les Britanniques sont isolés. Le 27 mai ils décident d'évacuer l'île.et de rembarquer le plus grand nombre d'hommes possible à partir du port de Sfakion sur la côte sud.

Durant les nuits du 29 mai au 1er juin la Navy, qui subit le harcèlement incessant de la Luftwaffe, sauve environ 16 000 hommes. Elle perd deux croiseurs et deux destroyers.

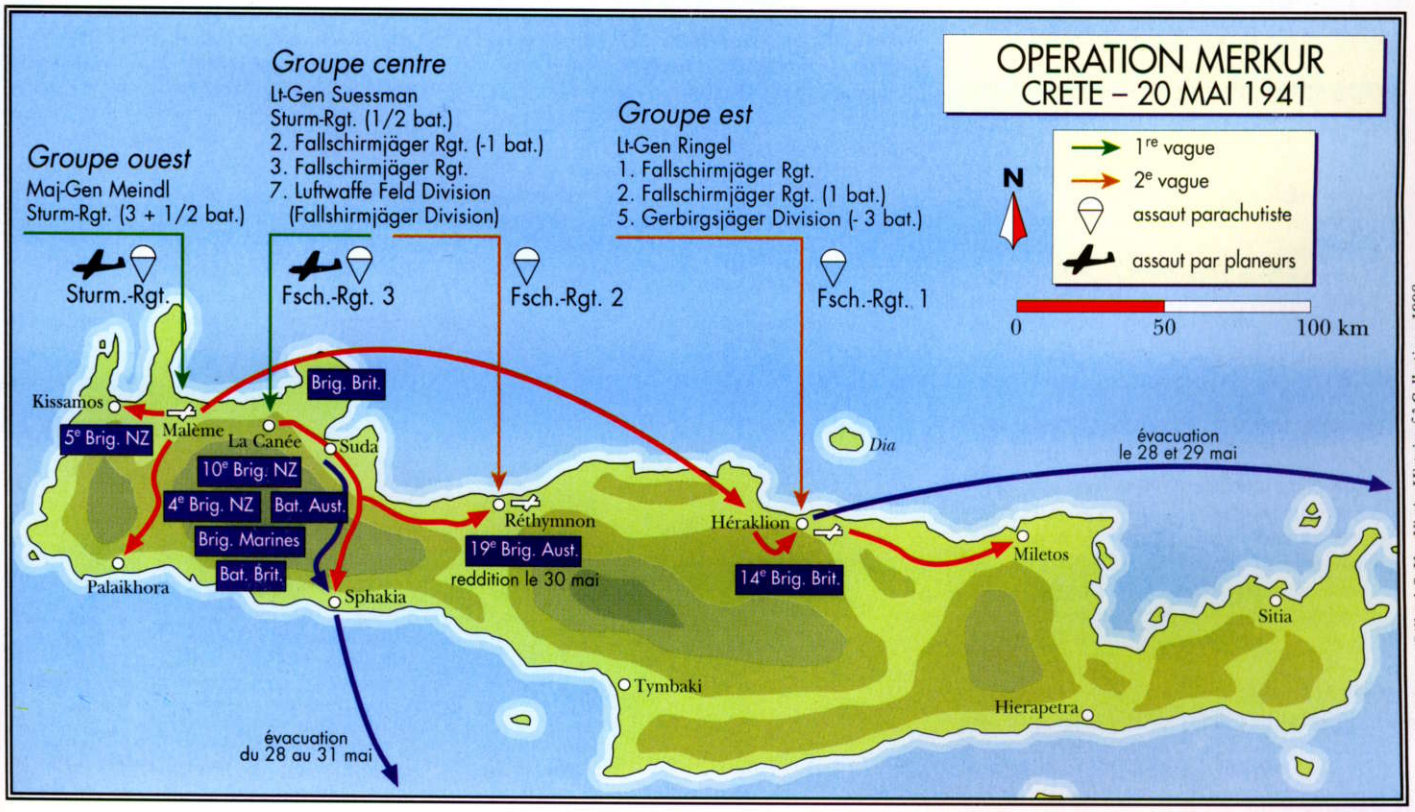
Le 1er juin les dernières troupes britanniques combattantes déposent les armes. La victoire est allemande.

Mais le prix payé par le général Student est élevé. Ses pertes atteignent environ 7 000 hommes dont près de 4 000 parachutistes tués. Plus de 400 avions sont hors de combat dont environ 200 avions de transport Junkers 52 détruits. Les forces aéroportées sont totalement désorganisées. Qui plus est, les Allemands ne tirent qu'un profit limité des avantages stratégiques que la position géographique de l'île leur procurent. Les préoccupations de l'OKW sont déjà ailleurs.

A Berlin, Hitler impressionné par les pertes décide qu'il n'y aura plus, à l'avenir, d'opération aéroportée d'envergure.

Pour les Britanniques, si 18 000 hommes ont bien été évacués grâce une nouvelle prouesse de la Navy, tout le matériel lourd a été abandonné sur place ou détruit, 2 000 hommes ont été tués et le nombre de prisonniers laissés aux mains des Allemands est d'environ 12 000.

A Londres, l'état-major britannique tire deux leçons de la bataille de Crète. En premier lieu les pertes allemandes le poussent à n'envisager d'opération aéroportée que s'il est possible de fabriquer des planeurs capables de transporter du matériel lourd et principalement des appuis feu. Enfin, en ce qui concerne la Navy, c'est la prise de conscience définitive qu'il n'est plus possible d'envisager d'opération navale sans couverture aérienne importante. ❐



Infographie Morgan Gillard © Vae Victis, Histoire & Collections 1998

FRANCE 40
Guerre éclair 2

PRETS À pendre votre linge sur la ligne Siegfried ? Pour ce second volet de *Guerre éclair*, *VaeVictis* vous propose d'aborder le combat divisionnaire en mai-juin 1940. Marchez sur les traces de De Gaulle ou bien de Rommel ! Faites ronfler les moteurs de vos B1 bis, et souvenez-vous que vous vaincrez, parce que vous êtes les plus forts !...

Pierre Laporte
et Hervé Perez

Pour jouer à *France 40*, vous devez posséder les numéros 20 et 21 de VV. Les règles de base présentées dans ces deux parutions sont appliquées dans leur intégralité, à l'exception des paragraphes 16 et 17 (amendements et budget) spécifiques à *No pasaran !*, ainsi que les tableaux des facteurs de combat et des mouvements. Des tableaux de caractéristiques propres aux troupes et aux matériels employés lors de cette campagne vous sont proposés, ainsi qu'une sélection de règles avancées destinées à restituer l'atmosphère de la période.

Note : dans le but d'homogénéiser les caractéristiques, certains types de troupes ou de matériels communs à *No pasaran !* peuvent différer.

9.10 - Attaque en vol rasant

Le joueur déclare un vol rasant lorsqu'il exécute une attaque au sol. Les éléments désignés ne peuvent pas attaquer en piqué. En cas d'attaque en vol rasant, les facteurs de tir des pièces AA de petit calibre (20 mm) bénéficient d'un bonus de **+ 1**, tandis que les pièces AA lourdes (88 mm) subissent un malus de – 2.

9.11 - Chasseurs de protection

S'il effectue une attaque au sol, le joueur peut déclarer une protection de chasse. Il effectue un test d'intervention global pour l'ensemble des éléments de chasseurs qu'il souhaite activer. Les chasseurs de protection activés ne combattent qu'en cas d'interception adverse, mais sont considérés comme ayant effectué une intervention. En cas d'interception, le joueur les place au contact d'éléments adverses de son choix. Les combats aériens sont résolus, chaque joueur prenant le meilleur facteur de combat aérien de ses différents éléments impliqués et appliquant les modificateurs dus aux soutiens.

Exemple : deux éléments de BF 109 E interceptent un avion d'assaut français, et sont contrés par un élément de Morane 406. Le facteur de combat du joueur français est donc de 3 (chasseur) – 1 (soutien adverse) = 2, et celui du joueur allemand est de 4 (chasseur supérieur) – 1 (soutien adverse) = 3.

9.12 - DCA

A *France 40*, les éléments de DCA utilisent leur facteur de tir contre cible non blindée pour le tir AA.

Des éléments d'une DLC française sont prêts à arrêter l'avance d'une Pz.Div. dans les Ardennes.
Figurines FAA, véhicules Skytrex, Exokit et Alby. Peinture de John Boadle, Garry Broom et Mark Sturmey.
(photos Dominique Breffort)

18 - TRANSPORTS

S'il emploie des troupes véhiculées, le joueur déclare en début de partie si elles sont motorisées ou mécanisées.

18.1 - Transports motorisés

La règle est similaire à celle évoquée en 5. 2 (voir VV n°20), mais une fois les troupes débarquées, les véhicules sont définitivement retirés de la table.

18.2 - Transports mécanisés

Comme précédemment, mais les éléments débarqués sont placés adjacents au modèle de véhicule, qui reste représenté sur la table de jeu mais n'exerce pas de ZC s'il n'est pas armé. Il est automatiquement détruit s'il est contacté par un adversaire.

18.3 - Capacités de transport

– **voiture** : un élément d'infanterie ou d'AL, ou une pièce de calibre inférieur à 37 mm

– **camion ou transport blindé** : deux éléments d'infanterie ou d'AL, ou une pièce de calibre inférieur à 85 mm.

– camion ou transport blindé lourd : quatre éléments d'infanterie ou d'AL, ou une pièce d'artillerie de tout calibre.

18.4 - Motos et chevaux

Les troupes montées ainsi que les motos bénéficient des modificateurs de facteur défensif dûs au couvert au même titre que l'infanterie ou l'artillerie. Ils ne nécessitent pas d'être représentés démontés en situation de combat.

18.5 - Eléments transportés

Lorsqu'un véhicule de transport est démotivé, repoussé ou détruit suite à un combat, les éléments transportés débarquent et subissent le même sort.

19 - Unités autonomes

Une unité autonome (UA) est un élément de spécialistes (reconnaissance, etc) pouvant être activé conjointement à n'importe quel commandant d'UC activé si elle se trouve dans son rayon de commandement (RC), ou à une autre UA de même type activée à 15 cm ou moins d'elle.

20 - Rayon de commandement

A *France 40*, les RC sont de :

– 15 cm pour un chef de bataillon. Option : sauf pour les chefs de bataillon des unités blindées françaises qui est de 10 cm (blindés sans radio) ;

– 30 cm pour un général de brigade ;

– 40 cm pour un général de division ou un observateur d'artillerie.

21 - Unité de transmission

C'est un élément autonome représenté par un modèle de véhicule ou un groupe de piétons dotés d'équipements radio ou téléphonique.

S'il reste immobile durant son activation, un élément désigné comme unité de transmission (UT) permet de doubler le RC du commandant d'UC auquel il reste adjacent.

Le joueur doit effectuer un test de rétablissement des lignes (TRL) pour bénéficier de cette capacité dans le cas d'un élément téléphonique ayant bougé, ou ayant échoué au TRL lors de sa précédente activation : il doit obtenir 5 ou 6 sur un jet de 1d6. En cas d'échec au TRL, un élément de transmission n'est pas joué, mais est considéré comme ayant été activé, tandis que les éléments désignés lors de l'activation mais situés hors RC ne sont pas considérés comme tels.

22 - Qualité des troupes

Elle reflète l'entraînement et l'expérience des différentes troupes employées. Il y a trois niveaux de qualité de troupes :

– **vétérans** : en cas de score strictement inférieur à l'adversaire au tir ou en combat rapproché, le joueur ajoute + 1 au total obtenu, avant de consulter la table de résultats des combats ;

– **réguliers** : aucune modification ;

– **bleus** : en cas de score strictement égal à l'adversaire lors d'un tir ou d'un combat rapproché, le joueur retranche – 1 au total obtenu avant de consulter la table de résultats des combats.

Ces modificateurs s'appliquent seulement si deux types de troupes de qualités distinctes sont confrontés.

23 - Sauvegarde des commandements

Lorsqu'un élément commandant d'UC est ciblé par un tir indirect ou par une attaque aérienne, le joueur assaillant doit obligatoirement déterminer son point d'impact (voir 9. 2), quel que soit le facteur défensif des éléments avoisinants.

24 - Evenements aléatoires

Ces règles sont optionnelles.

Roi : les joueurs adverses doivent dévoiler leurs cartes d'ordres.

Dame : le joueur peut activer tous les éléments qui ne l'ont pas encore été depuis que son camp a pris l'initiative, avec un même ordre, même s'ils ne font pas partie d'une même UC.

Budget et formations

Afin d'équilibrer vos scénarios, nous vous proposons de calculer le « coût » de votre armée. Le prix unitaire de chaque élément est à relever dans le tableau de caractéristique, il convient d'y ajouter ensuite le coût de certaine fonctions, puis d'appliquer les différents coefficients pour obtenir le coût total de vos forces.

Fonctions

QG de division	30 pts
QG de brigade	15 pts
QG de bataillon	10 pts

Chevaux contre blindés ! L'image peut sembler un peu caricaturale. En fait ce sera surtout la doctrine d'emploi des troupes blindées qui fera la différence. De gauche à droite : un 4,7 PaK(t) PzKpfw I, un sIG 33 et un Sturmgeschütz III ausf A.

TABLEAU DES CARACTERISTIQUES

Type d'unité	Tir			Combat rapproché		Vitesse*	Déf.	Coût
	Cible blindée	Cible non blindée	Portée (cm)	Cible blindée	Cible non blindée			
troupes non blindées (toutes nationalités) :								
Cavaliers	0	1	15	0	2	20/10/20	0	6
Attelage hippomobile	–	–	–	0	0	10/5/15	0	1
Motos	0	1	15	0	2	20/5/40	0	6
Voiture	–	–	–	0	0	10/5/35	0	1
Voiture TT	–	–	–	0	0	20/10/30	0	1
Camion	–	–	–	0	0	20/5/30	0	2
Camion lourd	–	–	–	0	0	15/5/25	0	2
Servants	0	0	15	0	1	10/5/15	0	3
Réservistes	0	0	15	0	1	10 (15)/5 (10)/15	0	3
AL	0	1	20 (30**)	0	0	10/5 (10)/15	0	4
Infanterie	0	1	15	1	2	10 (15)/5 (10)/15	0	4
AL	0	2	20 (30)	1	1	10/5 (10)/15	0	5
Troupe de choc	0	1	15	2	3	10 (15)/5 (10)/15	0	5

* : *terrain clair / accidenté / route. Entre parenthèses : sur ordre assaut.*
** : *tir indirect.*

Blindés allemands :								
Pz I	0	1	15	0	2	15/10/25	1	9
Pz II B	1	1	15	2	2	15/10/20	2	11
Pz III A, B ou C	2	2	20/15*	3	3	15/10/20	3	17
Pz III E	2	3	20/15	3	4	15/10/20	3	18
Pz IV B, C ou D	1	4	15/20	2	5	15/10/20	3	18
SdKfz 250/251	0	1	15	0	1	20/10/25	1	8
SdKfz 231/222	1	1	15	2	2	15/5/35	1	9
Pz 35/38 (t)	2	2	20/15	3	1	15/10/20	2	17
PanzerJäger I	2	1	25/20	3	1	15/10/25	1	13
StuG III B	1	3	15/20	2	3	15/10/20	3	17

* : *cible blindée / soft.*

Artillerie allemande :								
37 AC	3	1	20/15	2	0	5/0/5	0	6
75 L12	1	3	15/20 (45*)	0	2	5/0/5	0	8
20 mm AA	1	2	15/15	0	1	5/5/5	0	6
88 L56	6	3	30/25 (80)	0	0	–/–/–	0	24
105 L28	2	4	25/25 (90)	0	0	–/–/–	0	15
150 L11	3	5	20/25 (60)	0	0	–/–/–	0	18
150 L30	3	5	25/25 (150)	0	0	–/–/–	0	19
sIG I B	2	4	25 (90)	0	0	10/5/20	1	20

* : *entre parenthèses, portée opérationnelle de l'artillerie divisionnaire. Les portées maximales des pièces sont exploitées en tir hors table (ce point de règle fera l'objet d'une extension).*
Notes : l'artillerie autoportée (dans France 40, *le sIG I B) ne combat que sur ordre tenir.*

Blindés français :								
H-35	1	2	15	2	3	15/10/15	2	12
H-39	1	2	20/15	2	3	15/10/20	3	16
B1-bis	2	4 (2*)	25/20	3	5 (3*)	10/5/15	4	25
R-35	1	2	15	2	3	10/5/15	2	11
S-35	2	3	25/20	3	4	15/10/20	3	21
P -178	1	1	15	2	2	15/5/30	1	10
FT-17	1	1	15	2	2	10/5/10	1	6

* : *sur cible hors incidence frontale.*

Artillerie française :								
20 L60 AA	1	2	15/15	0	1	5/5/5	0	6
25 L73 AC	2	0	20/15	1	0	5/5/5	0	4
47 L53 AC	3	2	25/20	2	1	5/0/5	0	10
75 L36	1	3	20/25 (90)	0	2	5/0/5	0	10
105 L19	2	4	20/25 (90)	1	0	–/–/–	0	14
155 L15	3	5	20/25 (90)	0	0	–/–/–	0	18

Type d'unité	Facteur offensif		Facteur défensif	Combat aérien	Coût
	Cible blindée	Cible non blindée tirs AA			
Aviation :					
Avion d'appui (Hs 123*)	2	3	1	0	20
Avion d'assaut (Ju 87*, Br 693)	3	4	2	1	30
Chasseur	0	1	2	3	20
Chasseur supérieur (Bf 109 E)	1	2	3	4	25

* : *avion en piqué.*

observateur 20 pts
transmission radio 30 pts
transmission téléphonique 10 pts
Ces points viennent s'ajouter au coût de l'élément bénéficiant de cette fonction.

– aviation
facteur d'intervention 2 x 1,2
facteur d'intervention 3 x 1,5
facteur d'intervention 4 x 1,7

– coefficients
troupes qualifiées recco x 1,5

– moral
fanatique x 1,7
très motivé x 1,2
peu motivé x 0,7

– Qualité
vétéran x 1,1
bleu x 0,9

Les coefficient sont à appliquer dans l'ordre indiqué.

Fiches de formations
– les éléments se trouvant avec certains QG de brigade peuvent être attachés à un bataillon de la brigade ;
– les bataillons seront de préférence utilisés entier, les unités indépendantes pourront quand à elles être utilisées et attachées au gré du joueur.
– au sein d'une même division, moral et qualité seront généralement homogène (sauf chars français), certaines troupes pourront cependant faire exception (éléments de reconnaissance un niveau au dessus du reste). ❐

FICHES DE FORMATIONS

DIVISION LEGERE MECANISEE

Moral et qualité : motivée ou très motivée.Les chars sont bleus afin de restituer le surmenage des équipages

Etat major :
QG de division : 1 x infanterie + voiture 0-1
QG de brigade : 1 x infanterie + voiture 0-1
QG de bataillon : 1 x H-35 0-2

Unités autonomes :
Compagnie de transmission radio + camion 0-2
Panhard P178 recco 0-2
Infanterie + moto recco 0-2
Observateur d'artillerie 0-1
Artillerie divisionnaire de 75 mm + camion 0-2
Artillerie divisionnaire de 105 mm + camion lourd 0-1

Unités indépendantes :
Canon antichar de 47 mm + camion 0-1
Canon antichar de 25 mm + camion 0-1
Compagnie de génie[1] (troupe de choc) 0-3

Bataillons[2] :
● 3 x H35 0-2
● 3 x S35 0-2
● 3 x infanteries 0-3
1 x soutien
2 x camions
1 x moto

Notes :
1 - Il est possible de former un bataillon avec les trois compagnies
2 - Un élément est désigné comme QG de bataillon ou un élément de servant est rajouté

PANZER-DIVISION

Moral et qualité : motivée à très motivée, réguliers à vétérans

Etat-major :
QG de division: 1 x infanterie + voiture 0-1
QG de brigade : 1 x infanterie + voiture 0-1
2 x 37AC ou 2 x 75L12 + 2 x camions
QG de brigade : 1 x Panzer I 0-2

Unités autonomes :
Compagnie de transmission radio + camion ou sdkfz 0-2
Compagnie de transmission téléphonique + camion 0-1
SdKfz 222 recco 0-3
Infanterie + moto recco 0-2
Observateur d'artillerie 0-1
Artillerie divisionnaire de 105 mm + camion lourd 0-2

Unités indépendantes :
Canon antichar de 37 mm + camion 0-2
Canon antiaérien de 20mm + camion 0-2
Compagnie de génie[1] (troupe de choc) 0-3

Bataillons[2] :
● 3 infanteries 0-3
1 soutien
1 camion lourd
● 4 motos 0-1
●[3] 2 x chars légers 0-4
1 x panzer IIIE
1 x panzer IVE

Notes :
1 - Il est possible de former un bataillon avec les trois compagnies
2 - Un élément est désigné comme QG de bat. ou un élément de servant est rajouté
3 - Chars légers : Panzer I ou II
– 6e division : légers et Panzer III remplacés par des Panzer 35t
– 8e division : légers et Panzer III remplacés par des Panzer 38t
– 7e division: un char léger remplacé par un Panzer 38t

DIVISION D'INFANTERIE MOTORISEE

Moral et qualité : de peu à très motivée, les très motivés peuvent être vétérans, les peu motivés sont bleus.

Etat major :
QG de division : 1 x infanterie + voiture 0-1
QG de brigade : 1 x infanterie + voiture 0-3
1 x 25 mm AC+ 1 x camion

Unités autonomes :
Compagnie de transmission radio + camion 0-1
Compagnie de transmission téléphonique + camion 0-2
1 x infanterie recco 0-1
Infanterie + moto recco 0-1
Panhard P178 recco 0-1
Artillerie divisionnaire de 75 mm + camion 0-3
Artillerie divisionnaire de 105 mm + camion lourd 0-1
Artillerie divisionnaire de 150 mm + camion lourd 0-1
Observateur d'artillerie 0-1

Unités indépendantes :
Canon antichar de 47 mm + camion 0-1
Canon antichar de 25 mm + camion 0-1
Canon antiaérien de 25 mm + camion 0-2
compagnie de génie[1] (troupe de choc) 0-3
1 x H35 0-1

Bataillons[2] :
3 infanteries 0-9
1 soutien
1 camions lourd

Notes :
1 - Il est possible de former un bataillon avec les trois compagnies
2 - Un élément est désigné comme QG de bataillon ou un élément de servant est rajouté

INFANTERIE-DIVISION (MOT.)

Moral et qualité : Motivé a très motivé Régulier à vétéran

Etat-major : 1 x infanterie + voiture 0-1
QG de brigade : 1 x infanterie + voiture 0-3
1 x 37AC et 1 x 75L12 ou 1x 150L11+ 2 camions

Unités autonomes :
Compagnie de transmission radio +camion 0-2
1 x cavalerie recco 0-2
1 x infanterie recco 0-2
Observateur d'artillerie 0-2
Artillerie divisionnaire de 105 mm + camion lourd 0-3
Artillerie divisionnaire de 150 mm + camion lourd 0-1

Unités indépendantes :
Canon antichar de 37 mm + camion 0-3
Canon antiaérien de 20mm + camion 0-2
Compagnie de génie[1] (troupe de choc) 0-3

Bataillons[2] :
3 infanteries 0-9
1 soutien
1 camion lourd

Notes
1 - Il est possible de former un bataillon avec les trois compagnies
2 - Un élément est désigné comme QG de bataillon ou un élément de servant est rajouté

SCENARIO
SECTION D'ASSAUT !

PEGASUS BRIDGE

Bénouville, le 6 juin 1944

Avec *Section d'assaut*, rejouez le célèbre coup de main des paras britanniques sur le pont de Bénouville.

Pierre Laporte

Aux environs de minuit, le 5 juin 1944, le soldat Eric Romer prend son tour de garde sur le pont-levis métallique qui traverse le canal de l'Orne, aux abords de la commune de Bénouville. Même si les Allemands anticipent l'invasion alliée et mesurent l'importance stratégique de ce pont, sa garnison n'est constituée que de troupes de second ordre inexpérimentées, et, pour la plupart, en permission dans les villages avoisinants. A minuit seize, un fracas se fait entendre en provenance de la rive est, que Romer, un jeune Berlinois de 16 ans, attribue à la chute d'un débris d'avion atteint par la DCA. Il s'agit en fait du premier d'un groupe de trois planeurs Horsa qui se posent à quelques minutes d'intervalle avec une précision toute britannique, et dont jaillissent les hommes du major Howard, visages noircis, casqués et armés jusqu'aux dents. Le jour J vient de commencer...

Le scénario simule les affrontements pour la maîtrise du pont et de ses abords entre 12 h 30 et 1 h 30 dans la nuit du 6 juin.

Terrain

Les tranchées, pillboxes et maisons sont de caractéristiques Td/Ad ; les haies et les bosquets sont Tl/Al. Le canal est infranchissable, excepté, bien sûr, par le pont.

Ordres de bataille

● Joueur anglais :

Compagnie D, 2e régiment d'infanterie légère « Oxs and Bucks »

– un élément PM, chef de compagnie (major Howard), 3/2 ;

. 1re section (lieutenant Brotheridge) : un élément PM (chef de section), 2/2 + deux groupes 2/2, avec chacun un élément PM, un élément fusils et un élément LMG ;

. 2e section (lieutenant Wood) : idem

. 3e section (lieutenant Smith) : idem.

● Joueur allemand

Eléments d'une compagnie du 736e régiment de grenadiers (716e division d'infanterie) :

– un élément PM, chef de compagnie (major Schmidt), 2/1 + voiture d'état-major

– un élément PM (chef de section), 1/1

. une pièce AC de 20 mm inamovible, 1/0

. un élément MMG, 1/0

. deux groupes, avec chacun : un élément PM (chef de groupe) 1/0 + un élément fusils 0/0 + un élément LMG 0/0 ;

. un groupe (disséminé en ville), avec : un élément PM (chef de groupe) 1/0 + un élément fusils 0/0.

Placement

● Joueur allemand

Les éléments composant la garnison sont répartis dans les retranchements autour du pont, à l'exception d'une plaquette fusils positionnée n'importe où sur le pont (sentinelles). Le 20 mm AC est placé dans le pillbox sud de la rive est, et la MMG dans le pillbox nord de la rive ouest.

Les deux plaquettes du troisième groupe sont placées chacune dans une des maisons situées sur la rive ouest, au choix du joueur. Tous les éléments de la garnison du pont ont un ordre Leurre, et peuvent être activées seulement lorsque les paras anglais sont « vus » par les sentinelles, ou suite au premier combat (tir ou CC). Tant que la présence des paras n'est pas décelée, les sentinelles ont ordre P ou T, et le major Schmidt (en voiture) a un ordre A. Le major Schmidt entre en voiture au point A au premier tour de jeu et doit se diriger vers le pont par la route.

● Joueur anglais

Les éléments des sections 1 et 2 sont placés adjacents à leurs planeurs respectifs. Au premier tour de jeu, les éléments du second planeur (2e section) ont un ordre Leurre afin de simuler les effets du choc subi à l'atterrissage. La 3e section entre au second tour de jeu à l'emplacement indiqué sur la carte. Le major Howard est avec la 1re section.

● Renforts allemands

En début de partie, le joueur allemand jette secrètement 1d6. Le score obtenu détermine la nature de ses renforts :

– **1** ou **2** : trois Somua S 35 [2] (dont un chef de section) 1/1.

– **3**, **4** ou **5** : deux Panzer IVH (dont un considéré comme chef de section), 2/1

– **6** : un Tigre[1] 2/2 ;

Notes :

1 - Il est évident que ce Tigre est un artifice de scénario, la 21. PzDiv. n'en possédait pas.

2 - Prendre les caractéristiques du M8, avec classe de vitesse 1.

Quel que soit le résultat, le joueur place un modèle de Tigre en évidence au bord de la table de jeu afin de bluffer son adversaire. A l'intervention des renforts, c'est ce modèle qui est joué (même s'il représente un groupe de Panzer IV ou de S-35) jusqu'au point d'être en vue et donc identifié par une plaquette adverse. Sa véritable identité est alors dévoilée, et il est éventuellement remplacé par les modèles de chars correspondants. Les renforts allemands ne peuvent intervenir qu'à partir du moment où la présence des paras est révélée du fait d'un tir ou d'un corps à corps. Leur arrivée est déterminée par un jet de dé en début de tour, le joueur devant obtenir 6 au premier jet, 5 ou 6 au second, 4, 5 ou 6 au troisième, etc. Si c'est un groupe de chars qui intervient, leur chef de section est obligatoirement situé en tête de colonne. Le point d'entrée des renforts (A ou B) est tiré au sort par le joueur allemand.

● Piats

En début de partie, le joueur anglais jette 1d6 pour connaître le nombre de Piats en état de fonctionner. S'il obtient : 1 ou 2 : un seul Piat ; 3, 4 ou 5 : deux Piats ; 6 : trois Piats.

Il ne peut y avoir qu'un Piat maximum par section. Le joueur choisit secrètement parmi ses éléments PM ou fusils lesquels seront équipés de Piat, et ne dévoile leur identité qu'en cas d'utilisation antichar. En cas de combat contre un élément non blindé, ces éléments utilisent leurs caractéristiques propres (PM ou fusils), et non pas celles de la carte Piat.

Note : historiquement, un seul Piat était en état de fonctionner à l'atterrissage, mais il parvint à détruire le Panzer IV de tête d'un coup bien ajusté...

● Clair de lune

Au début de chaque tour de jeu, le joueur qui joue en premier lance 1d6. S'il obtient 4 ou moins, la visibilité est limitée à 20 cm maximum en raison de l'obscurité. S'il obtient 5 ou 6, la lune éclaire le paysage et porte la visibilité à 30 cm maximum.

Conditions de victoire

Le gagnant est le joueur qui totalise le plus grand nombre de points de victoire à l'issue du 12e tour de jeu :

– 30 points pour le contrôle du pont (aucun élément adverse et au moins un élément ami sur le tablier) ;

– 20 points pour le carrefour (aucun élément adverse et au moins un élément ami dans un rayon de 10 cm autour de l'intersection) ;

– 10 points pour chacune des quatre zones de retranchements situées autour du pont ;

– 5 points pour chacun des deux bâtiments situés à gauche du pont (café Gondrée et café Picot). ❐

Infographie Morgan Gillard © Var Victis, Histoire & Collections 1998

ORAGES D'ACIER

Les aigles attaquent !

AJOUTEZ la troisième dimension aux combats de la Grande guerre grâce à cette nouvelle extension sur l'aviation pour *Orages d'acier* (VV n° 2)

Jean-Luc Chaulet

Cette règle additionnelle pour *Orages d'acier* consacrée aux avions s'appuie sur les mêmes principes que pour les fantassins ou les blindés. Les nouveautés sont la détermination des distances de tir et l'établissement des feuilles de vol. La règle est volontairement très simple pour ne pas alourdir le jeu et nuire à la fluidité de la règle d'*Orages d'acier*.

Les modèles

Les maquettes Airfix, Revell, Heller ou Toco d'appareils de la Grande Guerre au 1/72 en plastique sont idéales pour ce jeu. Il existe une bonne variété d'appareil à cette échelle. Le modèle est positionné sur une tige verticale maintenue par un socle lesté. La hauteur de la tige n'a pas beaucoup d'importance pour le jeu, 20 cm suffisent. Le socle peut être circulaire ou hexagonal et doit avoir nécessairement une orientation indiquant la direction de l'appareil (symbolisé par une flèche par exemple). Le positionnement des modèles sur la tige peut être simplement en vol horizontal.

Vitesse en cm/tour de jeu = vitesse réelle en km/h x 2

Le terme de vitesse est confondu avec celui de distance de déplacement.

1 - Tour de jeu

Les appareils de combat suivent les mêmes phases d'un tour de jeu au même titre que les autres figurines. Il existe cependant une nuance qui concerne l'établissement du plan de vol de la possibilité de sortie et de rentrée des appareils au-dessus de champ de bataille.

Si la règle des points d'activation est jouée, un avion consomme obligatoirement et **en priorité 1 PA** pour le mouvement et peut consommer ensuite **1 PA** pour un tir avec les mitrailleuses avant, **2 PA** pour un tir avec les mitailleuses arrières et **1 PA** par bombes larguées. Un As est considéré comme un officier.

Feuille de vol

En début de partie, les deux joueurs indiquent sur papier et dévoilent en même temps :

– le point et le tour d'entrée de tous leurs appareils,

– la mission :

pour un chasseur : interception des avions ennemis ou mitraillage au sol ;

pour un chasseur-bombardier : mitraillage ou bombardement des troupes au sol ;

– la vitesse, la direction, l'altitude et le palier à venir comme suit :

exemple : chasseur A : 80-Gauche-50/–10 pour un déplacement de 80 cm à 45° vers la gauche jusqu'à l'altitude de 40 cm (50 - 10).

Note : la mission reste inchangée pour toute la partie.

Un DH.4 poursuivi par un Albatros D.V au dessus du no man's land. En arrière-plan, des chars Mark IV mâle et femelle. *Figurines Airfix et Emhar peintes par l'auteur. Photo Dominique Breffort.*

Au début de chaque tour les deux joueurs indiquent sur papier et dévoilent simultanément : la vitesse, la direction, l'altitude et le palier à venir.

Vrille

Si l'appareil est en vrille, il chute de 10 cm, puis le joueur doit effectuer un rétablissement sur 1d6 :

(**Note** : Si c'est un As qui pilote, + 1 est ajouté au résultat du d6)

– 1 ou 2, l'avion reste en vrille. Dans la vrille, la direction est déterminée sur 1d6 : 1, 2 : à gauche ; 3, 4 : tout droit et 5, 6 : à droite. La vitesse est diminuée de 10 cm, le pilote n'a pas repris le contrôle de l'appareil.

– 3, 4, 5 ou 6 sortie de vrille. Après rétablissement, la direction et la vitesse sont celles du tour précédent, le pilote redevient maître de son appareil.

Les joueurs établissent et dévoilent d'abord les feuilles de vol des chasseurs/bombardiers (plus lents et donc moins manœuvrables) puis établissent et dévoilent ensuite celles des chasseurs (plus rapides et plus manœuvrables).

Entrée sur la table :

Lorsque l'appareil entre en jeu, il peut se

Mouvement du socle du modèle	Chasseur bombardier	Chasseur
Déplacement minimum	40 cm ou selon modèle	50 cm ou selon modèle
Déplacement maximum	selon modèle	selon modèle
Virage maximum	30°	45°
Différence d'altitude maximum	10 cm	10 cm
Accélération/décélération	+10/-10 cm	+20/-20 cm

positionner à une distance inférieure ou égale à sa vitesse de déplacement à partir du point d'entrée et dans la direction précédemment définie (la direction de référence est la perpendiculaire au bord d'entrée).

Sortie de table

Lorsque un appareil sort de la table de jeu du fait de sa direction, il peut revenir :

- 2 tours après par les bords adjacents au bord de sortie ;
- 3 tours après par le bord de sortie ou le bord d'entrée précédent.

2 - Mouvement

Déplacement minimum : distance en dessous de laquelle l'avion part en vrille (voir tableau).

Virage : l'angle est pris dès le départ du mouvement par rapport à la direction du mouvement précédent ou la direction de référence.

3 - Tirs

Calcul de la distance tireur/cible

(sol-air, air-air).

Après détermination de la distance de tir il faut effectuer un jet de dé afin de vérifier si le modèle ou la figurine est atteinte.

Dans tous les cas, les mitrailleuses des appareils effectuent un tir sur zone. La résolution se fait sur les tables de tir armes légères parues dans *VaeVictis* n°2 et n° 4. Les tirs sol-air sont directs, l'appareil étant pris pour cible.

Distance des socles : distance pratique entre le tireur et la cible. Elle est soit mesurée (tir sol-air de DCA effectué par des fantassins équipés d'une mitrailleuse), soit imposée par les conditions de tir (tir air-sol d'un chasseur équipé de mitrailleuses à l'avant).

Distance de tir : distance calculée d'après formule à partir de la distance des socles et de l'altitude du tireur ou de la cible ou de la différence d'altitude entre la cible et le tireur. Cette distance permet de résoudre les tirs sur le tableau des distances de tir des armes légères.

Champ de tir : champ de vision du tireur (exemples : **mitrailleuse arrière mobile**, son champ de tir est limité par la structure de l'appareil, c'est-à-dire la queue et les ailes ; **mitrailleuse avant fixe**, son champ de tir est réduit à l'axe de tir ; **mitrailleuse de DCA**, son champ de tir est tout azimut).

Note A :

Seuls peuvent tirer :

- les fusils, les fusils-mitrailleurs,
- les mitrailleuses en position de tir antiaérien,
- les canons antiaériens.

Le score est modifié comme suit pour les tirs air-air ou air-sol :

+ 2 si c'est un As qui tire ;

Les autres modificateurs s'appliquent (visibilité, blessure, etc...)

Les bombes sont la plupart du temps des grenades ou des obus transformés par ajout d'ailettes, la résolution des tirs est donc calquée sur celle des grenades et des canons (voir *VaeVictis* n° 2 et n° 4).

4 - Détermination des dégats

Lors d'un tir, soit l'équipage ou le pilote, soit l'appareil sont atteints :

Sur un d6 : 1, 2 ou 3, c'est l'équipage qui est atteint; 4, 5 ou 6, c'est l'appareil.

Si c'est l'équipage d'un biplace qui est atteint :

Sur un d6 : 1, 2 ou 3, c'est le pilote qui est atteint : 4, 5 ou 6, c'est l'observateur.

Lorsque la cible est atteinte par un tir, le joueur jette 1d6, modifié comme suit :

Tir de	Modificateur
Fusil/F.M.	+ 3
Mitrailleuse en position de tir antiaérien	+ 2
Mitrailleuse d'appareil ennemi	+ 1
Canon antiaérien	+ 1

Modificateurs supplémentaires

Si l'appareil est blindé : + 1

Si l'appareil faisant feu a perdu la moitié de ses points de combats : + 1

Suivant le résultat du d6 modifié :

● **C'est l'appareil qui est atteint :**

Les avions possèdent un certains nombre de point de combat.

- 1 ou 2 : l'appareil est touché et perd deux points de combat, il reçoit deux marqueurs bleus. Sur un second d6 : 1, 2, 3 ou 4 = l'appareil part en vrille.
- 3 ou 4 : l'appareil est touché et perd un point de combat, il reçoit un marqueur bleu. Sur un second d6 : 1 ou 2 = l'appareil part en vrille.
- 5, 6 ou plus : le tir est sans effet.

● **C'est l'équipage qui est atteint :**

Le pilote et l'observateur sont des figurines normales :

- 1 ou 2 : l'aviateur est hors de combat. Si c'est le pilote, l'appareil part en vrille automatiquement.
- 3 ou 4 : l'aviateur est blessé. Si c'est le pilote, sur un second d6 : 1 ou 2 = l'appareil part en vrille.

La figurine reçoit un marqueur rouge (limitant la capacité de combat) et un bleu (test de moral)

- 5, 6 ou plus : le tir est sans effet.

La figurine reçoit un marqueur bleu (test de moral)

5 - Moral

Le joueur jette 1d6 modifié comme suit :

- 1 si l'observateur est hors de combat.
- 3 si la figurine est blessée.

+ 2 si la figurine est un As.

- 1 si l'appareil est endommagé

résultat

- 4 ou plus : le combat continue : attention aux marguerites !
- 1, 2 ou 3 : le pilote tente de fuir les tirs, il garde un marqueur bleu. Il pourra retourner au combat sur un test de moral favorable.
- 0 ou moins : fuite, l'appareil quitte définitivement le combat. ❐

Remerciements à Pierre Laporte, Jean-François Brachet et Joël Ezaoui.

Tir	Type d'arme	distance des socles	distance de tir	Description
Sol-air	(voir note A)	mesurée	distance socles + (altitude cible /2)	cible dans le champ de tir.
Air-sol	Arme avant fixe	altitude tireur x 2[2]	distance socles + (altitude tireur /2)	cible dans l'axe, tireur en descente ou en vol horizontal.
	Arme arrière pivotante	altitude tireur [3] ou mesurée	distance socles + (altitude tireur /2)	cible dans le champ de tir de l'habitacle arrière.[1]
	Bombe	–	–	Le point de chute d'une bombe se trouve dans l'axe de déplacement de l'appareil, application automatique de la dispersion.
Air-air	Arme avant fixe	différence d'altitude x 2[2] + (différence d'altitude /2)	distance socles	cible dans l'axe de tir, tireur en descente/montée suivant la cible ou en vol horizontal.
	Arme arrière pivotante	différence d'altitude[3] ou mesurée	distance socles + (différence d'altitude/ 2)	cible dans le champ de tir de l'habitacle arrière.[1]

1 - Par convention entre les joueurs et suivant le modèle d'appareil.
2 - Distance obligatoire socle/point d'impact du tir.
3 - Distance minimum socle/point d'impact du tir.

EXEMPLES D'APPAREILS

Modèle	Mouvement en cm/tour	Armement	Equipage	Points de combat
Sopwith Camel, C	80-360	2 x VICKERS, B50	Pilote	4
Sopwith Pup, C	60-340	1 x VICKERS	Pilote	4
Sopwith Strutter, CB	60-320	1 x VICKERS AV, 1 x LEWIS AR, B115	Pilote, Observateur	4
Airco DH4, CB hb	50-400	1 x VICKERS AV, 2 x LEWIS AR, B210	Pilote, Observateur	6
RE8, CB	50-300	1 x VICKERS AV, 1 x LEWIS AR, B210	Pilote, Observateur	4
Bristol F2B, CB hb	50-300	1 x VICKERSAV, 1 x LEWIS AR, B210	Pilote, Observateur	6
Spad VII, C	60-340	1 x VICKERS	Pilote	4
Spad XIII, C	80-360	2 x VICKERS	Pilote	4
Nieuport 18, C	80-360	2 x VICKERS	Pilote	4
Breguet 14B-2, CB hb	50-300	1 x VICKERS AV, 2 x LEWIS AR, B280	Pilote, Observateur	6
Ansaldo SVA-5, CB	50-400	2 x VICKERS, B200	Pilote	4
Fokker DR1, C	60-340	2 x SPANDAU	Pilote	4
Fokker D-VII, C	80-360	2 x SPANDAU	Pilote	4
Fokker D-VIII, C	80-360	2 x SPANDAU	Pilote	4
Albatros D-III, C	60-340	2 x SPANDAU	Pilote	4
Albatros D-Va, C	80-360	2 x SPANDAU	Pilote	4
Roland C-II, CB	50-300	1 x SPANDAU AV, 1 x PARABELLUM AR, B100	Pilote, Observateur	4
Hannover CL-IIIa, CB	50-300	1 x SPANDAU AV, 1 x PARABELLUM arrière, B100	Pilote, Observateur	6

Les deux valeurs de mouvement représentent la vitesse minimum et la vitesse maximum.
C : chasseur, CB : chasseur bombardier, hb : habitacle blindé, AV : avant, AR : arrière, B : bombes en kg

L'UTILISATION DES CHASSEURS BOMBARDIERS
UN BESOIN CROISSANT DANS LA GUERRE DES TRANCHEES

Les chasseurs ont pour rôle d'escorter les biplaces effectuant des missions de guidage d'artillerie ou de reconnaissance photo, cela représente l'essentiel des missions de l'aviation jusqu'en 1916. L'appui aérien aux troupes terrestres s'impose au fur et à mesure de la guerre, la mise en œuvre passe par la coordination de l'appui aérien et de l'action de l'infanterie.

La première action a lieu le 11 mai 1917. Des biplaces FE2B escortés par des chasseurs effectuent une attaque des positions allemandes au-delà du tir de barrage britannique, avant l'attaque de l'infanterie, afin d'éliminer les poches de résistances allemandes tandis que le tir cesse et que les fantassins passent à l'attaque. L'utilité de l'appui aérien est d'accélérer le rythme souvent lent des gains de terrains, un point important lors des offensives. Le 10 juillet 1917, tout un « Staffel » est engagé avec un tel succès que le haut commandement allemand ordonne immédiatement la formation de plusieurs Schlachstaffeln (escadrons de bataille). Des biplaces sont produits spécialement (nouveaux appareils du type CL, mitrailleuse fixe tirant vers l'avant, actionnée par le pilote et d'une mitrailleuse mobile manoeuvrée à l'arrière par un observateur).

On trouve chez les Britannique un projet de chasseur de tranchées conçu pour les attaques au sol. C'est un appareil blindé fait pour opérer à basse altitude le long des tranchées allemandes, invulnérable espérait-on aux tirs du sol grâce à son blindage, et mitraillant l'infanterie dans ses abris. Il répondait à une double intention, d'abord mettre hors de combat un grand nombre de fantassins ennemis, ensuite réduire l'efficacité des survivants en les tenant constamment en alerte. Mais cet appareil fût produit trop tard pour faire grande impression.

L'importance des nouveaux principes d'attaque au sol est démontrée par les Anglais le 7 juin 1917 au début de la bataille de Messines. Ce jour là, l'explosion d'une énorme mine placée juste sous les lignes allemandes forme une brèche dans laquelle s'engouffre l'infanterie, soutenue par des chasseurs et des biplaces volant à basse altitude.

Les Alliés utilisent de plus en plus de bombardiers légers pour renforcer les attaques des biplaces de combat, dont la tâche principale reste le guidage d'artillerie et la reconnaissance. Le 30 novembre 1917, les Allemands contre-attaquent avec succès à Cambrai par l'intervention de quasiment tous les Schlachstaffeln, protégés par les chasseurs de la Jagdgeschwader 1. Lors du

Kaiserschlacht, les Schlachstaffeln ont un rôle essentiel en intervenant comme une artillerie aérienne ou en effectuant des patrouilles de contact au profit des Sturmtruppen. Les cinq offensives allemandes du 21 mars au 19 juillet rejettent les troupes alliées grâce à cette nouvelle tactique d'attaque combinée. Un des bilans de ces offensives est que la majorité des pertes en avions (180 allemands/ 400 alliés) est due au tir antiaérien d'armes légères et de mitrailleuses, alors que ces avions bombardaient et mitraillaient les positions ennemies.

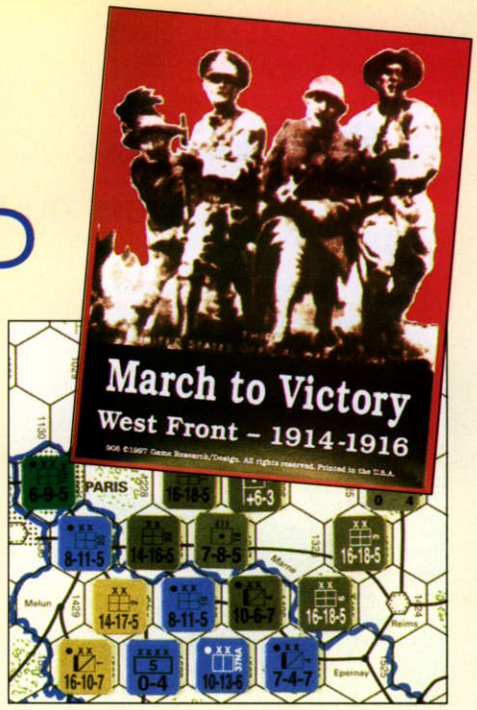
Le largage des bombes se fait à l'aide d'une visée à l'œil nu qui même à basse altitude ne sont pas particulièrement précis. Les premières bombes sont des obus transformés par l'adjonction d'ailettes. Les chasseurs peuvent transporter quelques exemplaires de bombe antipersonnel de type Cooper de 9 et 11 kg, fixés sous les ailes du fuselage.

Dans le but d'utiliser l'appui aérien lors des offensives du 18 avril 1918, les Français forment la « division aérienne » constituée de deux groupements. Le premier comporte 12 escadrilles de chasseurs Spad XIII et neuf escadrilles de bombardiers Bréguet 14, le deuxième, 12 escadrilles de Spad XIII et six de Breguet 14. Chaque division représente un ensemble de 600 avions. Cette division aérienne prouve son efficacité au cours de la 3e offensive allemande (sur l'Aisne entre le 27 mai et le 17 juin 1918) et de la 4e offensive (entre Noyon et Montdidier du 15 au 19 juillet 1918). Les Anglais forment l'Independant Air Force sous l'impulsion du Major General Sir Hugh Trenchard. Cette unité est destinée à mener à grande échelle des opérations de bombardement stratégique en plein territoire ennemi. Les bombardiers de cette formation effectuent une série de raid causant peu de dégâts du fait du faible tonnage des bombes transportées. A partir de juillet 1918, les formations alliées de combat en vol sont rarement de moins de 12 appareils, les biplaces de combat opérant à basse altitude avec une escorte rapprochée de Sopwith Camel, une couverture moyenne de SE 5A et une couverture supérieure de Bristol F2B, les chasseurs allemands ont peu de chances d'atteindre les biplaces.

Enfin, durant les campagnes de Mésopotamie et de Palestine, la VIIe armée turque est anéantie en essayant de se replier au nord de Naplouse, grâce au raid incessant (deux avions d'attaque toutes les trois minutes) de la RAF, et le 21 septembre 1918, les offensives américaines terre-air combinées chassent les allemands du saillant de Saint-Mihiel. Ces opérations illustrent parfaitement le rôle de l'aviation à la fin de la Grande Guerre. ❐

MARCH TO VICTORY

La Grande Guerre selon GRD



APRES avoir repris à son compte la célèbre série *Europa*, l'éditeur américain GRD, l'adapte à la Première Guerre mondiale.

Grégory Anton

March to Victory est apparu récemment dans les boutiques. Cette affreuse boîte mauve au prix conséquent, environ 800 FF, offre peu d'indications sur ce qu'elle contient. Une nouvelle fois, GRD, l'éditeur des jeux de la mythique série *Europa* (voir VV n°6), ne semble s'adresser qu'aux « initiés ». En réalité, il s'agit du premier volet d'une nouvelle série de jeux qui vise à simuler toute la période 1912-1920 (les guerres des Balkans, la Grande Guerre et les guerres révolutionnaires russes) à l'échelle de la division et de deux tours par mois, échelle identique à celle utilisée par la série phare de GRD et dont bon nombre des mécanismes sont tirés.

Cette série ne devrait être composée que de cinq jeux :

- *March to Victory* pour les fronts de l'Ouest de 1914 à 1916 ;
- *Over There* pour les fronts de l'Ouest de 1916 à 1919 et la guerre en Afrique ;
- *Bloody Eagles* pour les fronts russe et roumain et la guerre russo-polonaise ;
- *Balkan Web* pour les opérations en Serbie, à Salonique, à Gallipoli, au Moyen-Orient, au Caucase et en Mésopotamie et les guerres des Balkans de 1912-1913 ;
- *Dreadnought* pour la guerre navale, l'économie et la guerre stratégique.

Tous ces jeux, à l'image de ce que propose *March to Victory*, devraient être impressionnants du point de vue du matériel offert. Ainsi, le premier jeu ne compte pas moins de 12 planches de pions, trois cartes et plus de 200 pages d'ordre de bataille pour simuler toutes les opérations sur les fronts français et italien de 1914 à 1916 !

UNE NOUVELLE SÉRIE *EUROPA* ?...

Tout ce matériel d'excellente qualité est digne d'un jeu de la série *Europa*. En fait, la paternité de cette dernière est plus évidente encore lorsque l'on aborde le livret de règles (de plus d'une centaine de pages !). On y retrouve la capacité à simuler la spécificité de chaque type d'unités. Dans ce jeu, on trouve par exemple, pas moins de douze types d'artillerie (de campagne, lourde, de siège, etc.) et treize types d'unités de génie (lance-flammes, de pionniers, de sapeurs, etc.) qui ont chacun leur rôle à jouer, soit sur la ligne de front, en attaque ou en défense, soit plus à l'arrière. Le système aérien introduit par *Second Front* est en grande partie repris, de même que le système naval. Il est cependant possible de les remplacer par des règles beaucoup plus simples si on désire ne pas avoir à maîtriser ces règles complexes pour une poignée de pions sur la carte (les règles aériennes complètes comptent autant de pages que l'aviation française d'unités en 1916 !). En fait, on retrouve exactement la même structure et les mêmes règles générales dans les livrets des deux séries. Cette dernière adopte également la philosophie d'*Europa* qui permet aux joueurs de faire leurs propres choix sans être contraints par l'histoire. Ainsi, *MtV* offre l'ordre de bataille complet pour les forces armées suisses et néerlandaises dans le cas où elles interviendraient dans le conflit.

...PAS TOUT À FAIT !

Néanmoins, ce serait mentir que de dire que cette nouvelle série n'est qu'une transposition d'*Europa* à la Grande Guerre. En fait, elle introduit suffisamment d'amendements aux règles pour que les habitués d' *Europa* aient besoin d'un temps d'adaptation. D'abord, la séquence de jeu est considérablement remaniée avec l'introduction d'une phase de réaction du joueur passif entre les phases de combat et d'exploitation du joueur actif. En outre, toutes les unités peuvent se déplacer lors des phases d'exploitation.

Pour simuler la guerre de tranchée apparaissent également une nouvelle table de combat et la possibilité pour l'artillerie de faire des bombardements préparatoires. Ainsi, outre les effets blindés et antichar tirés de la série *Europa*, on découvre les effets de charge de cavalerie, de siège, d'attaque au gaz ou encore du génie qui permettent aux joueurs d'obtenir des bonus aux combats suivant le type des unités qu'ils emploient. Il est également à noter l'introduction de pions de Q.G. d'armée qui ont une importance considérable car ils servent de relais pour acheminer aux unités un ravitaillement beaucoup plus difficile à obtenir que dans *Europa* et parce qu'ils sont indispensables pour activer les forces lors des phases de réaction.

Plus original encore, si *Europa* manque cruellement d'un système de production digne de ce nom, cette nouvelle série en dispose d'un dès son premier jeu. Il rappelle à bien des égards celui de *World in Flames* (des points de ressource alimentent des usines qui fournissent des points d'équipement) même si les points produits ne servent qu'à reconstruire des unités détruites, pas à en créer de nouvelles parmi un choix donné. De ce fait, en ayant déjà un système aérien, naval et économique autour des mécanismes terrestres cette nouvelle série de GRD constitue une réelle avancée par rapport à *Europa*.

UN CONFLIT MONUMENTAL ... MAIS STATIQUE

Simuler toute la Grande Guerre (et les conflits avoisinants) avec un même système de jeu est un objectif ambitieux. En jouant à ce premier volet on ne peut manquer d'être séduit, notamment par l'importance des recherches historiques réalisées. L'ordre de bataille est parfait pour les grandes nations (on peut cependant être surpris de voir les divisions du BEF inférieures à celles de l'armée allemand !) et il va jusqu'à inclure des unités pour les révoltes irlandaises ou des tribus *Sanussi* ! On regrette cependant que les unités n'aient pas leurs valeurs de combat réduites de moitié car la table des multiples de 7 est plus abordable que celle de 14...

Apparaît néanmoins un problème : avec une échelle de 25 km par hex. le front français présente une largeur de 20 à 30 hex. Inévitablement, après les mouvements initiaux du début de la guerre, se forme tout au long du front une double ligne d'empilements. Or, avec comme unité de base la division, ceux-ci peuvent être incroyablement élevés et atteindre – lorsqu'un joueur désire exercer une pression maximale sur un point précis du front – plus d'une trentaine de pions ! Seul remède alors, l'emploi de pions corps d'armée qui permettent d'étaler ces empilements sur des aides de jeu à disposer à proximité de la carte.

D'autre part, malgré la qualité des mécanismes utilisés, il s'agit d'un jeu sur la Première Guerre mondiale. Donc, la situation est statique, tout particulièrement sur ce front de l'ouest. *March to Victory* est donc extrêmement frustrant, d'autant plus qu'en s'achevant à la fin de 1916 il n'offre que peu d'options aux joueurs pour percer les lignes de fortifications.

March to Victory est donc le premier volet d'une série qui s'annonce prometteuse avec des mécanismes rodés et des recherches historiques de qualité. Tous les joueurs accordant un intérêt à la Grande Guerre devraient s'y lancer car, lorsqu'elle sera complète, elle leur permettra d'explorer tous les aspects opérationnels et stratégiques de cette guerre comme aucun autre jeu ... à l'image de ce que propose *Europa* pour la Seconde Guerre Mondiale. ❐

MARCH TO VICTORY

Jeu très complexe et en anglais de GRD

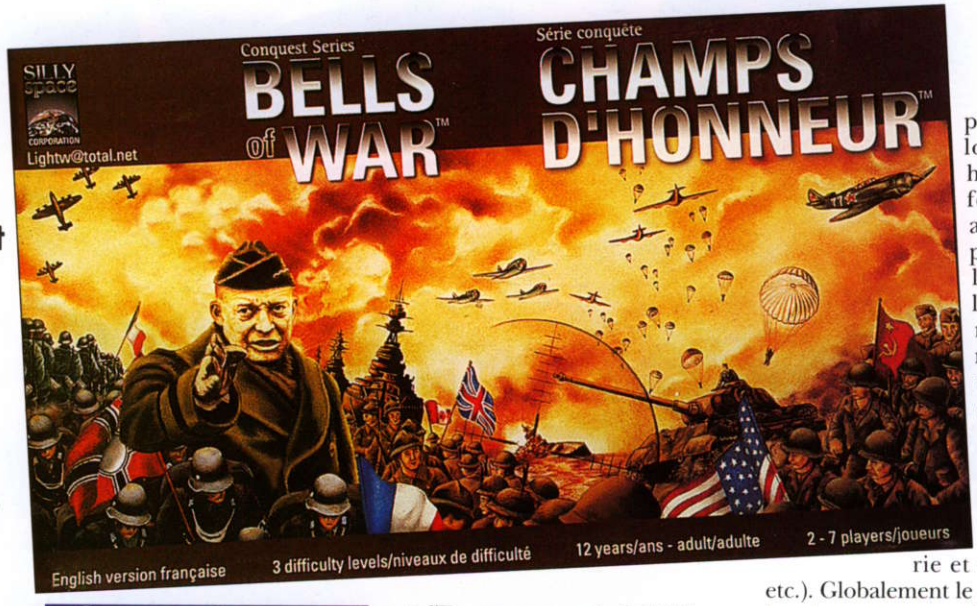
Qualités : ambition de la série, qualité des OB, mécanismes rodés, diversité des scénarios.

Défauts : lourdeur de la simulation (que d'empilements !), risque d'attente pour compléter la série

LES BOITES, LES JEUX, LES REGLES

Sur le front de l'édition

ET OUI c'est l'été, conséquence : les nouveautés sont particulièrement rares, en particulier chez les grands éditeurs. Chose curieuse les trois jeux que nous vous présentons abordent pratiquement le même thème à la même échelle, à savoir les combats en Europe durant la Seconde Guerre.



CHAMPS D'HONNEUR
BELLS OF WAR

Bells of war est l'œuvre de francophones canadiens et nous convie à rejouer la seconde GM en Europe. Une grande carte englobe toute l'Europe, une partie de l'Afrique et la côte est des Etats-Unis.

La ressemblance avec le jeu de Milton Bradley, *Axis & Allies* est assez importante puisque les deux jeux utilise une carte à zone et partage un système de combat similaire, mais ici le détail est poussé plus loin. Les hexagones font leur apparition pour réguler le combat et les mouvements navals, les unités de combat sont plus différenciées (plusieurs types d'infanterie et de blindés etc.). Globalement le système est le même, avec une phase de collecte « d'argent » en fonction des territoires conquis et une phase d'achat de nouvelles unités entre lesquelles on trouve des phases de combat pour les composantes terrestres, aériennes et navales. Le bombardement stratégique est

---

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE

TROPHÉE VÆ VICTIS 1998

Dans le cadre du salon « LE MONDE DU JEU » de Pantin (93), la FFJH organise, les 17 et 18 octobre 1998, les « Trophées VaeVictis », sous le haut patronage et avec le soutien de la célèbre revue de jeu d'histoire !

Trophée « D.B.M. »

- D.B.M. 2.0 (si la version 2.1 n'est pas disponible au 1er septembre) ;
- au plus 400 points ;
- livrets 1 à 4 de la règle ;
- 1 ou 2 poules (1-2 / 3-4) en fonction du nombre de participants ;
- arbitrage : J.-P. Imbach (01 47 27 20 00) et S. Brault (01 47 66 16 36).

Trophée « AGE of REASON »

- Figurines 15 mm, au 1/50 h ;
- traduction française ;
- livrets 1 à 4 de la règle ;
- 1 200 points de budget (cf. *Le Messager* n° 35 ou *l'Anspessade* n° 2), toutes listes d'armée de la règle de base, ainsi que celles parues dans *l'Anspessade* ;
- prêt d'armée possible par contact préalable avec l'arbitre ;
- arbitrage : E. Schmitt (01 43 51 12 47).

Trophée « EMPIRE V »

- 6 mm, figurines fournies ;
- au plus 400 points ;
- jeu en équipes sur sénario historique, avec inversion des rôles ;
- arbitrage : E. Devienne (01 46 45 60 58).

Trophée « 1er EMPIRE »

- Figurines 15 mm ;
- version 2.0 de la règle ;
- « tournoi flash » en 6 parties de 2 heures chacune, tables 1 m x 1 m ;
- 1 500 points de budget, généraux compris, quotas inchangés ;
- parties à sénario ;
- arbitrage : J.-C. Raguet (01 48 59 72 34).

Trophée « ALÉSIA »

- jeu *Vae Victis* paru dans le n° 21 (juillet-août) ;
- arbitrage de l'auteur : F. Bey (01 46 42 84 02).

INSCRIPTIONS

À envoyer pour le 1er octobre, sur papier libre, comportant :

- vos coordonnées, avec le n° de téléphone ;
- la liste d'armée (DBM, AOR, 1er Empire) ;
- les frais de participation (80 FF) par chèque à l'ordre de MOND'EXPO ;

à l'adresse suivante :

J.-C. Raguet
134, rue de Saint Denis
Résidence A. Morel
Appt. 223
93100 Montreuil

En cas de surnombre, les adhérents de la FFJH, inscrits dans les délais aux tournois avec figurines, seront prioritaires.

STAND INFORMATION-INITIATION DE LA FFJH

Il fonctionnera, du 16 au 18 octobre 1998, selon le même principe qu'à la porte de Versailles. Les bénévoles sont les bienvenus (badges d'accès nominatifs et gratuits).

Contact : J.-C. Raguet, tél. : 01 48 59 72 34.

COMMAND JAPAN

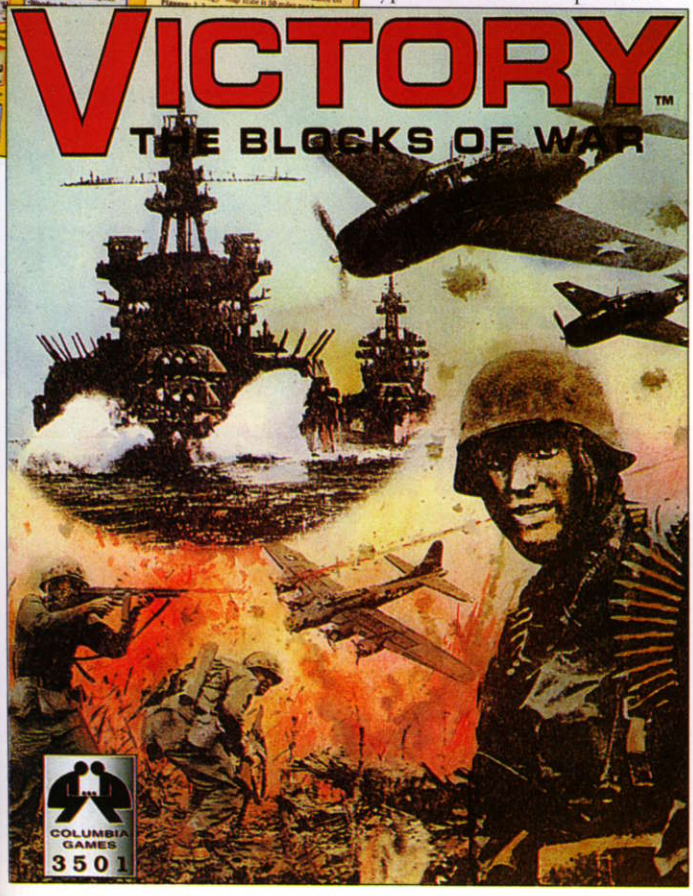
Le jeu du dernier numéro de Command japan (n° 20) « *Bloody October* » simule la bataille pour Henderson Field à Guadalcanal en 1942 et couvre les opérations terrestres, navales et aériennes. La carte est superbe et les pions sont de qualité. Le jeu est de Michael Scott Smith et semble être une nouvelle édition du *Guadalcanal* de WWW. Les règles du jeu sont disponibles en anglais. Par contre le reste du magazine est en japonais.

également pris en compte (moins d'argent récoltée), des nations mineures font leur apparition comme la Turquie et l'Espagne. Le jeu possède trois niveaux de difficulté, ce qui permet de se familiariser plus facilement avec le système. En conclusion, *Bells of war* est un jeu qui pourra à la fois intéresser le débutant et le grognard.

Bells of War, jeu en anglais et en français, de simple à relativement complexe, édité par Silly Space Corporation pour deux à sept joueurs.

VICTORY
THE BLOCKS OF WAR

Columbia games, célèbre pour son système de jeu avec des blocs en bois et l'incertitude stratégique que ce système génère nous propose cette fois ci une adaptation plus spécialement destinée aux débutants. Les règles assez concises (12 pages) permettent d'engager dans des scénarios hypothétiques des troupes technologiquement datées de la seconde guerre mondiale. Un système de budget permettant aux joueurs de choisir parmi une dizaine de types différents comprenant les



DESCARTES BOUTIQUES

LES SPÉCIALISTES DU JEU DE SIMULATION

NOUVEAUTÉS

WARGAMES SUR CARTES

En Anglais

- **Doomed Battalions** (Avalon Hill)
  Nouvelle extension pour Advanced Squad Leader mettant en scène les danois. 8 nouveaux scénarios, 2 cartes.
- **War Without Mercy** (Clash of Arms)
  Le front de l'Est à l'échelle stratégique, le premier jeu de la nouvelle série : Struggle for Europe.
- **Invasion Sicily** (GMT)
  La grande invasion amphibie de 1943.
- **Caesar the Gallic Wars** (GMT)
  Le nouveau jeu de la série Great Battles of History. 5 batailles et les règles navales.

En Français

- **Les Six Jours de Gloire** (Clash of Arms traduit par Tilsit Editions)
  Par Kevin Zucker, la brillante campagne Napoléonienne de 1814. 3 scénarios et la campagne complète.

Cinq boutiques à votre service :

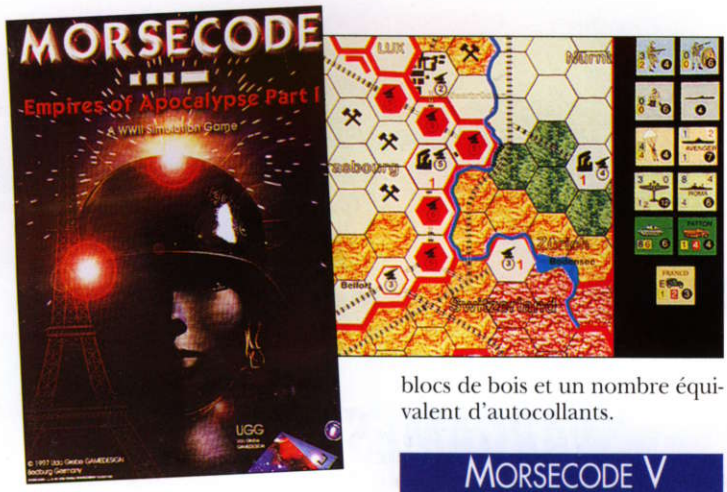
52 RUE DES ÉCOLES
75005 PARIS
Tél. 01 43 26 79 83
Métro Cluny/
La Sorbonne

39 BD PASTEUR
75015 PARIS
Tél. 01 47 34 25 14
Métro Pasteur

6 RUE MEISSONIER
75017 PARIS
Tél. 01 42 27 50 09
Métro Wagram

13 RUE DES REMPARTS
D'AINAY - 69002 LYON
Tél. 04 78 37 75 94
Métro Ampère/Victor Hugo

162 RUE SAINTE CATHERINE
33000 BORDEAUX
Tél. 05 56 44 26 03



trois composantes terre-air-mer. Les unités représentent des corps, des escadrilles ou des taskforces, les quatres très belles cartes géomorphiques ont une échelle qui correspond à 60 km de l'hexagone.

Le système est simple et a fait ses preuves dans des jeux beaucoup plus ambitieux, le fait de ne pas connaitre précisement la localisation de l'ennemi ajouté à un système d'initiative aléatoire réjouira les amateurs de bluff et de prises de risque. Bref un bon jeu à recommander aux apprentis joueurs.

Victory , The blocks of war, jeu en anglais assez simple édité par Columbia Games comprenant quatre cartes géomorphiques, 100 blocs de bois et un nombre équivalent d'autocollants.

MORSECODE V
EMPIRES OF APOCALYPSE I

Ce jeu nous vient d'un nouvel éditeur de jeux allemand : Udo Grebe Gamedesign. Si ce nom est inconnu on retrouve par contre au niveau des tests et du graphisme des auteurs reconnus. *Morsecode* est le premier jeu d'une série qui se propose de recréer toute la seconde guerre mondiale à l'échelle de 25 km de l'hexagone et d'un mois pour le tour de jeu. Les pions représentent des corps, chaque pion d'aviation entre 100 et 400 avions, enfin la marine est représentée par des pions de 10 à 25 navires. Ce premier opus est consacré au front ouest et propose six scénarios qui vont de l'invasion de la France en 1940 à la bataille des Ardennes en 1944 en passant par les débarquements en Sicile et en Normandie.

Le système est relativement classique mais la séquence de jeu est assez longue avec la possibilité de réaction du joeur non-actif et de l'utilisation des trois composantes de la guerre moderne. Le jeu prend aussi en compte la production, la gestion des ressources, la recherche scientifique, la guerre anti-partisan etc...

Le parti pris graphique est discutable, aucune unité exceptée les navires ne porte de nom ni de désignation, et le choix des icônes est particulièrement curieux (les allemands envahissent la France avec des Tigres !). La carte est quand à elle agréable, mais les hexagones ne sont pas numérotés, d'où un système de placement par rapport aux villes.... Les règles sont assez longues (56 pages) mais bien illustrées et les exemples de jeu sont nombreux.

En conclusion voici un énième jeu sur la 2e Guerre Mondiale, avec quelques bonnes idées, mais qui demandera un long moment pour être joué. Les amateurs de *World in Flames* ou *World War II* y verront peut-être là une alternative interressante.

Morsecode V, jeu en anglais assez complexe édité par Udo Grebe, comprenant 1680 pions et une carte grand format.

STRATEGY & TACTICS N° 190

Encore un beau numéro de *S&T* qui nous propose un jeu sur la Guerre de Corée, sujet peu traité. L'inévitable Joe Miranda nous livre un jeu moderne classique à l'échelle du régiment en y apportant sa touche personnelle, à savoir des évènements aléatoires et toute une série de règles optionnelles qui ajoutent grandement du piquant à l'affaire. Le reste du magazine est comme à l'accoutumée composé d'articles historiques variés et de bonne qualité ; La bataille de Chongchon en 1950, sujet du jeu en encart, mais aussi la campagne de manchurie en 1945, l'économie de guerre romaine, l'évolution des blindés durant la guerre froide et enfin un récit de la bataille de Fontenoy (sujet de notre jeu en encart dans VV n°6) accompagné d'un saisissant portrait du vainqueur le maréchal de Saxe, décrit à la fois comme un grand stratège et un impénitent coureur de jupons !

VENTE PAR CORRESPONDANCE

COMMANDES INFÉRIEURES A 450F : 35F DE FRAIS DE PORT
FRANCO DE PORT EN MÉTROPOLE À PARTIR DE 450F
PAIEMENT PAR CARTE BLEUE, CHÈQUES OU MANDATS

LIVRAISONS SOUS 48 HEURES (SOUS RÉSERVE DE DISPONIBILITÉ DE STOCK)

JEUX DU MONDE

TEL : 05 61 23 73 88
FAX : 05 62 27 18 10
14 /16 RUE MAURICE FONVIEILLE,
PASSAGE ST JÉROME, 31000 TOULOUSE
Ouvert du lundi au samedi de 10h à 19h

EN FRANÇAIS

AZURE WISH EDITIONS
Eckmül 320
Europa Universalis 380
Friedland 320
Grand Siècle 370
Hispania 320
La Foi et le Glaive 320
Salve 285
Révolution 320

JEUX DESCARTES
2ème D.B. Normandie 150
Alesia 239
Charges 152
Dien Bien Phu 139
Friedland 150
Grands Stratèges 299
Hannibal 235
Kursk 218
Kharkov + Rostov 275
Little Big Horn 260
Moskva 218
Cry Havoc 210
- Siège 210
- Croisades 250
- Le chateau des Templiers 162
- La cité médiévale fortifiée 162
- Samourai 224
- Vikings 254
Solferino 139

ORIFLAM
Afrika
Alexandria, 1801 285
Les Ailes de la Gloire 256
Nach Frankreich 369
• Rivoli 1797 369
Sagunto 369
S.P.Q.R. 369
- Eléphant de Guerre 123
- Consuls 123
- Les victoires de Pyrrhus 123
Stalingrad "Uranus" 275
Yom Kippour 275

TILSIT
Waterloo (Armée du Nord) 309
Iena 1806 309
Vicksburg 1863 275
Chickamauga 1863 275
Africa 1880 298
Montjoie ! 299

EN ANGLAIS

ADG
World in Flames Deluxe 895
- WIF, Deluxe Maps 190
- WIF, Deluxe Rules 140
- WIF, Deluxe Update 375
- Africa Aflame 139
- Africa / Asia AflameCombo 210
- WIF, Annual 94/95 140
- Fatal Alliances 185

ATTACTIX
8th Army 129
Arnhem Bridge 129
Fight for the sky 129

AVALANCHE PRESS
Blood on the Snow 165
Mac Arthur's Return : Leyte 1944 289
Operation Cannibal 169
Red Parachutes : Crossing the Dnepr 289
Red steel - Clash of armor Kishin 289
The Great War at Sea 289

AVALON HILL
A.S.L. Sala Rules 245
Advanced Squad Leader 349
- Yanks 270
- Beyond Valor 299
- Paratrooper 190
- Partisan 150
- West of Alamein 299
- Hollow legions 190
- Last hurrah 149
- Red barricades 225
- Code of bushido 299
- Gung Ho 380
- Croix de Guerre 245
- Kampfgruppe Peiper II 299
- Hedgerow Hell 190
- ASL Annual 91 105
- ASL Semi Annual 93 A 70
- ASL Semi Annual 93 B 70
- ASL Annual 95 165
- ASL Annual 96 125
- ASL Annual 97 175
- ASL Classic 105
- Pegasus Bridge 225
- Squad Leader maps 1 à 43 (pièce) 45
- ASL act. pack scenario & board 149
Squad leader 225
- Cross of iron 190
- Crescendo of doom 225
- GI Anvil of victory 255
"1776" 265
Advanced third reich 379
- Rising Sun 380
Age of Renaissance 415
Air Force Dauntless Combo 299
Atlantic Storm 205
Attack subs 190
B17 175
Battle of the Bulge 159
Break out : Normandy 225
Britannia 190
Civilization 275
- Advanced civilization 265
Empire in arms 275
Fire power 239
Flat Top 340
Flight Leader 205
Geranimo 295
Guadalcanal 265
Guerilla 190
Hannibal 275
Here comes the Rebels 225
History of the world 265
Israeli Defence Force (IDF) 285
Kingmaker 225
Kremlin 150
London's Burning 265
Longest Day 645
Luftwaffe 225
Machiavelli 265
Maharaja 225
Main Battle Tank 265
Midway 225
Mustangs 190
Napoleon's battles 190
New World 190
On to Richmond 299
Panzerblitz 190
Panzerleader 225
Patton's best 199
Plataon 150
Raid on Saint-Nazaire 190
Republic of Rome 150
Roads to Gettysburg 245
Siege of Jerusalem 265
Son of D-Day 159
Stonewall Jin the valley 265
Stonewall Jackson's way 265
Stonewall Last Battles 210
Storm over Arnhem 109
Successors : Alexander's Empire 379
Tac Air 210
Turning point Stalingrad 210
War & Peace 265
We the people 299
Wooden ships & iron men 190

VICTORY GAMES
Across five aprils 225
Carrier 265
Civil war 190
Desert shield expansion 69
Flashpoint Golan 349
France 44 114
Leatherneck (Ambush) 150
Lee vs Grant 220
Omaha Beachhead 135
Open fire 245
Pacific War 370
Pax britannica 180
Purple heart (Ambush) 225
Second Fleet 265
Silver Star (Ambush) 190
Shell shock 265
Third Fleet 270
Tokyo Express 270

CLASH OF ARMS
6 Days of Glory 275
1807 : The Eagles turn East 360
Achtung Spitfire 279
Autumn of Glory (Chickamauga) 195
Battle of the Bulge (livre) 245
Borodino '41 225
Campaign of Robert E. Lee 299
Chancellorsville 275
Clash of Armour 139
- From Golan to Sinai 150
Command at Sea 455
- Rules 139
- Scenario 105
- Ship data 130
- Counter Sheets 105
- Referee 65
- Player's handbook 35
- No sailor but a fool 199
- Supermarina II 139
Supermarina I 379
- Scenarios 110
- Data annexes 130
- Counter Sheets 115
Emperor Returns 269
Flint & Steel 209
From Valmy to Waterloo 270
- Battles of French Revolution Vol.1 139
Harpoon 4th Edition 420
- Player's Handbook 65
- Rule Book 125
- Naval Review 1997 150
- Sea of Dragons 350
• - White Ensign 145
Home Before Leaves Fall 795
Iena 299
Kolin: Fredrick's first defeat 299
La bataille d'Albuera 270
La bataille de Coruna 330
La bataille de la Quatre Bras 299
La bataille de Mont St. Jean 299
- Mont St. Jean Deluxe 640
La bataille de Ligny 450
La bataille de Wavre 225
La bataille de Talavera 105
Lee Takes Command 380
Leuthen 180
Marching through Georgia 245
Mississipi Fortress 240
Napoleon at Leipzig 309
Operation Spark - Leningrad 295
Over the reich 299
Prelude to Disaster (WWII) 235
Regulations year XXII (La Bataille) 139
The Army of the Heartland 395
The King's War 270
The Speed of Heat 299
The War for the Union 289
• War without Mercy 399
Zorndorf (7 years war) 299

COLUMBIA GAMES
Bobby Lee 340
East Front 450
- Volga Front 159
Napoleon - Waterloo 290
Quebec 1759 240
Rommel in the desert 299
Sam Grant 370
• Victory «the Blocks of war» 299
War of 1812 240
West Front 390
- Med Front 270
- Euro Front 265

CRITICAL HIT (ASL)
- Plataon Leader (CHR 04) 84
- CAF pack 1 70
- Soldiers of the Negus deluxe 115
- Rout Pack II 70
- Armored Stand 84
- Gemblioux the faint 125
- Kellam's bridge 175
- Critical Hit magazine Vol. 4 #1 105
- Scrouingling ASL News 90
- ASL News Pack I 65
- ASL '97 Pack «Aussie» 70
- 82nd Aiborne at Timmes ' Orchard 189
- Critical Hit magazine 7 Vol. 4 #2 115
- Euro Pack II : The Bulge 70
- Dzerhezinsky tractor work-platoon 175
- Shanley's Hill 209
- Critical Hit magazine Vol. 4 #3 145
- Euro Pack III - The Late War 70
- Critical Hit magazine Vol. 5 #1 115
- Euro Pack IV - North Africa 70
- Leathemeck II 79
- Rout Pack III 79

DECISION GAMES
Across Suez 99
Antietam Campaign 225
Battle for the Ardennes 285
Battle over Britain 190
Cobra 150
Blue and Grey 225
Emperor's First Battles 225
Empires at War 265
Firefight 150
Four battles of the Ancient World I 190
Four battles of the AncientWorld II 225
Leningrad 105
Lords of the Sierra Madre 380
Napoleon First Battle 210
Rebels & Redcoats I ou II 265
Seven Days Battles 265
Spies 150
Sun never sets 345
The '45 265
The Alamo 265
The Forgotten War (Korea) 265
Thirty Years War Quad 115
War of the Rebellion
World War One

EMPEROR'S HEADQUARTERS
Command Post Quaterly #14 59
Revenge 158
The Normans 70

F.G.A.
Bastogne 105
Defiant Holland 140
Kasserine 109
Remagen 240
War for the Motherland 230

THE GAMERS
A Raging Storm 360
April's Harvest 295
Ardennes 299
Crusader 299
DAK 895
Enemy at the Gates 420
Force Eagle's War 255
Gaines Mill 345
GD '40 Sedan 299
GD '41 345
Hunters from the sky 265
In their quiet fields 235
Leros 299
Matanikau : Guadalcanal 42 290
No Better Place to Die 295
Objective : Schmidt '44 240
Stalingrad Pocket II 299
This Hallowed Ground 895
Tunisia 355
Yom Kippur 299

GAMES USA
Eagles of the Empire : Borodino 265
Eagles of the Empire : Friedland 1807 265

GDW
Bloody Kasserine 135
Gulf War factbook 70
Harpoon N.D.
- Battles of the 3rd WW 55
- Data Annex 85
Phase Line Smash 225
Race for Tunis 135
Tet offensive 299
Volley & Bayonet - rules 99
- Great Battles of American 125
Soldiers

GMT
"1863" 299
Africanus (SPQR) 145
Air Bridge to Victory 225
Barbarossa 415
Battles for North Africa 275
Britain Stands Alone 220
Consul for Rome (SPQR) 115
Crisis : Korea 1995 265
Crisis : Sinai 1973 295
Diadochi (Alexander) 145
Eighth Air Force 265
Glory (A.C.W.) 245
Invasion : Norway 1940 299
Julius Caesar 380
Lion of the North : Breitenfeld 265
Lost Victory 219
Operation Mercury : Crete' 41 240
Operation shoestring Guadalcanal 225
Player's Guide to SPQR 139
Pyrrhus Victory (SPQR) 115
Rise of the Luftwaffe 190
Samurai 299
Silver Bayonet 150
Typhoon 345

GRD
A Winter war 245
Balkan Front 299
For whom the bell tolls 445
March to Victory 695
Second Front 835
Ural Urals 130
War in the desert 650

MOMENTS IN HISTORY
A Famous Victory 295
All Quiet on the Western Front 345
Eastwall : Battle for the Dnepr 269
Fields of Glory 330
Iron Bottom Sound II 299
Piercing the Reich 345
Triumphant fox 265
Turning the Tables 235
White Ensign/ Rising Sun (Ceylan) 299

OMEGA GAMES
Victory in Europe - 2nd Edition 240
Carrier war 230
Desert victory 225

OPERATIONAL STUDIES GROUP
1806 : Iena-Auerstadt Campaign 365
Napoleon at Bay 385
• The Emperor's War, 1805-1815 385

QUANTUM PUBLICATIONS
Tactica Ancients Rules 169
- Tactica supplement 90
Tactica Medieval Rules 160
Spearhead WWII armor rules 175
- Across the sands - scenarios 119
- Crossfire - scenarios 119

WEST END GAMES
Against the reich 190
Air & Armor 190
Air-Cav 190
Soldiers 190
Tank Leader - western front 190

W.W.W.
"1944" : The Second Front 205
Aces High : War in the air 210
American Aces 415
Army Group Center 185
Barbarians 180
Battle of the Alma : Crimean War 225
Blitzkrieg in the South 245
Blood and Iron : Franco/ Prussian War 170
Campaigns of the Civil War : 2 in 1 190
Chinese Civil War 150
Crimean Shield 265
Duel for Kharkov 299
Fury on Champlain 250
Give me Liberty 225
Ironsides - Irish Rebellion 259
Lawrence of Arabia 240
Long Lance & Henderson : Guadalc. 225
Modern Naval Battle III 180
Napoleon at Auterlitz 255
Napoleon's later battles I 195
Panzerkrieg 225
Raid on Richmond 250
Royalists & Roundhead II ou III 190
Run silent, run deep 225
Salvo 250
Salvo II 210
Scratch One Flat Top 159
Sink the Bismark 185
Spires of the Kremlin 210
Spitfire : War in the Air 415
S.S. Amerika 299
Tarawa 380
The last blitzkrieg 195
The defense of Rorke's Drift 225
Tide of Fortune 285
To the Far Shore 249
VI against Rome 275
250

XENO GAMES
Florida : Age of Discovery 265
Longstreet Assault 225
Seakrieg 4th ed. 239
Shushi Jalapeno war 175
This Allowed Ground 265
World at War (Axis & Allies) 240

XTR (COMMAND PUBLISHING)
Back to Iraq 155
Black Gold 150
Fateful Lightning 209
Mississipi Banzai 180
Seven Seas of Victory 175
Smithereens - End of WWII in Europe 209
Victory in Normandy 105
Wahoo 150

DIVERS
A Bold Stroke 240
A Nation on Trial - ACW Rules 140
Axis & Allies 335
- Central Powers (A&A Variant) 275
- New World order (A&A Variant) 275
Bastogne or Bust 225
• Bells of War 409
Blood & Iron - Bismark's Wars 299
Bloodiest Day (Antietam) 259
Bodyguard Overlord 255
Chosin (Korean War) 225
Dambusters 125
Fields of honor (Historical Rules) 175
Gettysburg, 3days in July 299
• Morsecode 495
Pearl Hell 295
The battle for Dresden 225
The Legend Begins - Afrika 265
The Schlieffen Plan 229
They Met at Gettysburg 240
Wingleader 185
Wings (2nd Ed.) 299

MAGAZINES
Command 34 ou 37, 39 240
Command 11 ou 18, 20, 21,23,24,25 110
Command 29 ou 30, 31,32 110
Command 36 ou 38 175
Command 35 ou 40 220
Command 41 ou 42, 43, 44,47,48 240
Europa News #6 ou 9, 10, 11, 12, 18 39
Europa News #19 ou 20, 23, 42 39
Europa News #45, 46, 47 45
Europa News #41 ou 48, 53, 54, 55 45
• Europa News #59-60 98
Strategy & T. #120 ou 133, 140, 143,147 95
Strategy & T. #148 ou 151 ò 160 95
Strategy & T. #161 ou 162,166,167,168 115
Strategy & T. #171 ou 172,174,175,176 115
Strategy & T. # 179, 180, 182,183,184 135
Strategy & T. # 186 ou 187, 189 135
Strategy & T. # 188 (Kiev + Rostov) 150
• Strategy & T. # 190 (The Gauntlet) 135

JEUX DE CARTES
Dixie : Bull Run 55
Dixie : Bull Run Full Set 325
Dixie : Shiloh 25
Dixie : Shiloh Full Set 645
Dixie : Gettysburg 59
Eagles : Waterloo 55
Eagles : Waterloo Full Set 489
Echelon of Fire / Fury Starter 65
- Echelon of Fire / Fury Booster 22
Pacific Campaign Starter 69

» indique une parution prochaine - Les nouveautés parues entre le 29/05/98et le 28/07/98 sont indiquées par un « • » - N'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples informations sur notre stoc

POUR tous les passionnés de grande stratégie, la parution d'*Operational Art of War* représente un évènement considérable, tant ce produit semble faire la synthèse de pratiquement tous les jeux sur carte à l'échelle opérationnelle...

Déjà disponible aux Etats-Unis et à paraître en France à la rentrée, *The Operational Art of War*, édité par Talonsoft et réalisé par Norm Koger (*Age of Rifles*, *Tanks*) fait déjà souffler un vent de folie chez tous les stratèges du monde entier, comme l'attestent les sites internet qui se multiplient...Voilà un jeu qui se propose de simuler toutes les grandes campagnes de la Seconde Guerre mondiale et du début de la guerre froide (1939-1955), avec des mécanismes très sophistiqués, des ordres de bataille complet et de nombreux raffinements inimaginables en jeu sur carte.

Comme son nom l'indique, *The Operational Art of War* est un jeu à l'échelle opérationnelle, au sens large, ce qui va des engagements mettant en scène des bataillons au grandes campagnes impliquant des corps d'armées. L'échelle de terrain est paramétrable et un hexagone peut représenter de 2,5 km à 50 km. Comme dans la plupart des produits Talonsoft, le joueur peut opter pour une vue en 3D, où les unités sont représentées par de petits icônes, et une vue d'en haut classique, les unités présentant alors des symboles Otan. A la différence des jeux de combat tactique, l'échelle 3D présente peu d'intérêt et on se satisfait bien de la vue stratégique.

LE SYSTEME DE JEU « ULTIME »

L'énorme qualité d'*Operational Art of War* est de présenter des mécanismes de jeu que l'on peut considérer comme pratiquement « ultimes ». En effet, mais c'est une évidence, aucun des éléments classiques des jeux à l'échelle stratégique n'est absent : prédominance du ravitaillement, capacité de reconnaissance, qualité des troupes et du commandement, fatigue, désorganisation, soutien aérien et appui de l'artillerie, météo, intégrité de la chaîne de commandement... La liste est longue et le jeu intègre élégamment tous ces paramètres, avec de calculs complexes et automatiques (pour le ravitaillement par exemple) tout en offrant suffisamment d'éléments au joueur pour optimiser l'emploi de ces forces (reconnaissance, etc.).

C'est déjà beaucoup mais *Operational Art of War* présente également quelques innovations et bonnes idées piochées dans les meilleurs jeux sur carte. Les combats par exemple peuvent être planifiés à partir d'un écran présentant l'hex. ciblé, les six hex. adjacents et les appuis éventuels, cela afin de combiner les assauts. Autre mécanisme, les unités peuvent être placées en réserve tactique ou opérationnelle, elles réagissent alors automatiquement à une attaque ennemie adjacente ou située à quelques hexagones.

Corée ou Normandie, vue 3D ou vue classique, *Operational Art of War* réinvente le jeu stratégique par le raffinement de ses mécanismes.

Enfin, si le jeu est en tour par tour, l'écoulement du temps est simulé par un tour partagé, de manière invisible, en dix segments, et chaque attaque prend un certain nombre de segments pour s'effectuer. Une attaque complexe mettant en scène des soutiens aériens ou navals par exemple mettra plus longtemps qu'une simple reconnaissance en force. Comme il est possible, selon le nombre de points d'actions des unités, de bouger, combattre puis exploiter (le tour est « libre », les unités agissent dans n'importe quel ordre), il reste souvent peu de temps pour exploiter suite à une attaque lourde, alors qu'une frappe rapide permet de poursuivre. Très ingénieux !

Dernière innovation, et non des moindres, le jeu comprend un très puissant générateur d'évènements aléatoires, de l'entrée des renforts à des évènements politiques majeurs. Le moteur permet de faire se déclencher ces évènements de mille manières, des plus simples au plus complexes : prise d'un objectif, tour de jeu, déclenchement automatique ou aléatoire à partir d'un moment-clé, déclenchement en cascade conditionné. Exemple simple, on peut imaginer l'entrée en guerre de la France si les Allemands ne parviennent pas à faite tomber la Pologne en septembre 1939 avant un tour précis... On imagine les possibilités stratégiques d'un tel moteur d'évènements aléatoires !

Pour finir, l'interface de Talonsoft se révèle de très bonne qualité : clic droit et gauche suffisent pour sélectionner une unité, la faire agir, changer d'unité dans un empilement, etc. Le seul gros défaut du jeu est, comme à *Age of Rifles*, la très faible convivialité des tableaux, ordres de bataille, barres d'outils et écrans de résultats. Il faut une bonne dose de courage pour lire le détail d'un combat, d'autant plus que le seul chiffre intéressant est le pourcentage de perte, indiqué en tout

petit en bas d'écran. Mais on s'y fait tant le jeu est riche.

Une durée de vie exceptionnelle

Proposant 17 scénarios (Sicile, Corée, Crête, campagne de France, Kharkov, etc.), *The Operational Art of War* comprend surtout un éditeur de scénarios remarquablement complet, qui permet de paramétrer tous les éléments du jeu et de recréer toutes les campagnes et batailles de la période. A peine le jeu sorti, les scénarios abondent déjà sur internet de manière stupéfiante, même s'il sont de qualité inégale. Seul gros regret, cet éditeur exige de pratiquement tout créer, carte comprise, et il n'est pas possible de générer des batailles aléatoires ou rapides. Les scénarios compris dans le jeu de base occuperont toutefois de longs mois les passionnés, d'autant plus qu'il est bien sûr possible de jouer par courrier électronique.

The Operational Art of War s'inscrit dans une série, et le prochain module traitera de la période 1956-2000, et un autre module sur la période 1890-1935 (Première guerre mondiale, guerre civile russe !) devrait suivre rapidement.

Reprenant le créneau occupé en son temps avec brio par la série *World at War* d'Atomic Games, *The Operational Art of War* est bien plus ambitieux par la quantité des paramètres de jeu et la possibilité de créer de nouveaux scénarios. Pour dire les choses simplement, ce produit condense en un seul CD-Rom pratiquement tous les jeux sur carte à l'échelle stratégique. Il est vrai qu'il est difficile de comparer les plaisirs d'une immense partie d'*Europa* ou de *DAK* (The Gamers) contre un joueur humain avec ceux d'un jeu sur ordinateur, mais *The Operational Art of War* présente de mécanismes encore plus sophistiqués que ses équivalents sur carte, avec un accès infiniment plus simple et une durée de vie inégalée... Le plaisir de manipuler des pions sur une immense carte restera toujours le même, mais le jeu d'histoire sur carte vient, une fois encore, se faire concurrencer sur son propre terrain ! ❐

Théophile Monnier
Avec Stéphane Martin

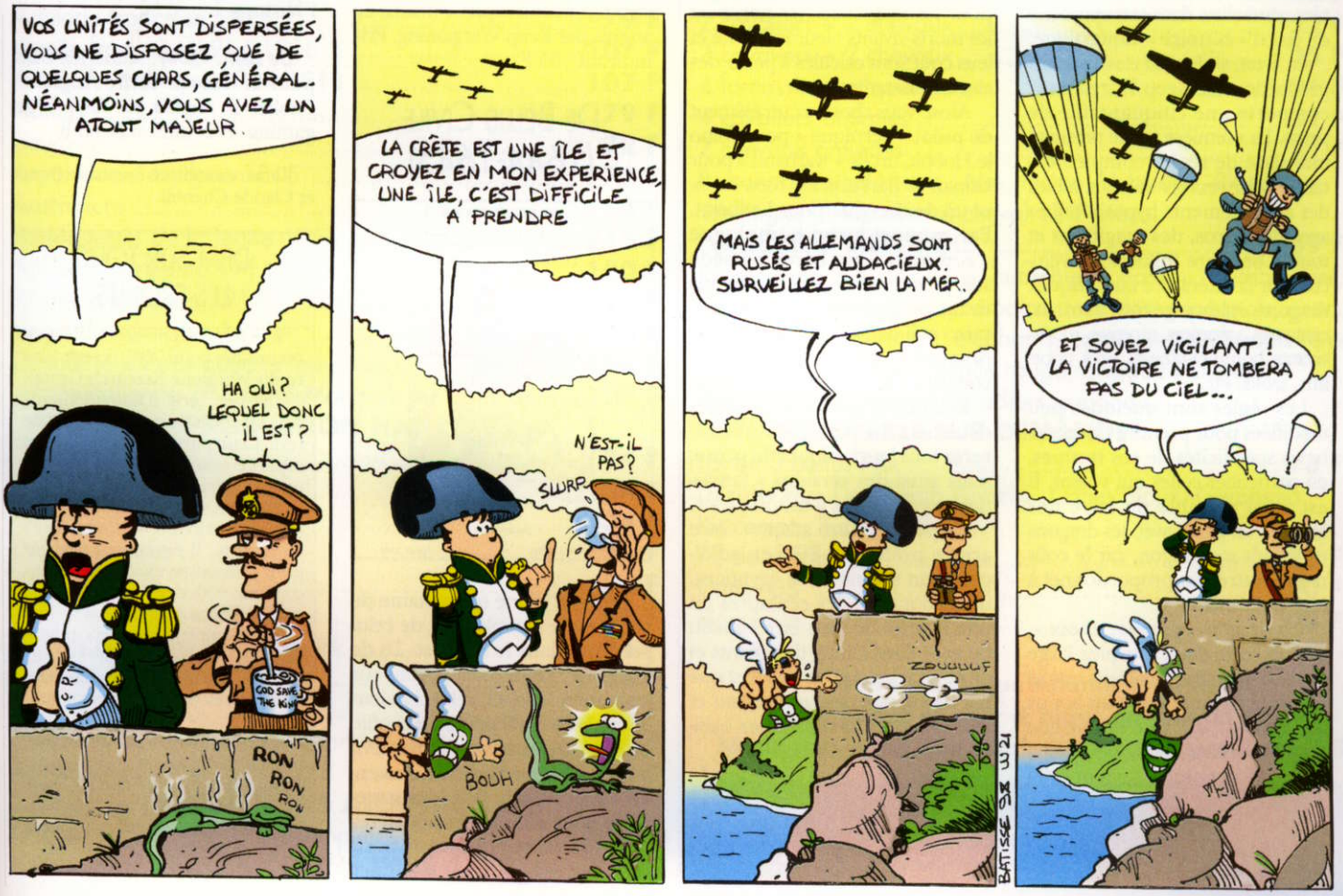
Une pluie de nouveautés stratégiques

Le salon E3 d'Atlanta en mai dernier a été l'occasion de découvrir les nouveautés de la saison 1998-1999. En matière de stratégie historique, quelques très gros morceaux (*Operational Art of War, Close Combat 3*) vont faire l'évènement mais plusieurs bonnes surprises ne sont pas à exclure. Voici une petite sélection réalisée par *VaeVictis* :

- **101st Airborne** : peut être inspiré par le film de Spielberg, *Saving Private Ryan* (qui s'annonce comme l'un de plus grands films de guerre jamais tourné), Empire nous propose de prendre la tête d'une section des Screaming Eagles, avec un jeu en temps réel très réaliste et détaillé ;
- **Fields of fire** : un thème excessivement original pour Interactive Magic, avec la guerre entre les Britanniques et les Français au Canada, de 1754 à 1763. Ce jeu en temps réel combine combat tactique et jeu de rôle dans l'ambiance du *Dernier des Mohicans*.
- **Axis & Allies** : après *Risk*, Hasbro doit sortir l'adaptation de son excellent jeu sur la Seconde Guerre mondiale, une sorte de version simplifiée de *World in Flames* (à moins que ce ne soit l'inverse...).
- **People's General** : le second module de la série des *General* nouvelle version traite du combat moderne, avec un affrontement hypothétique entre l'armé populaire chinoise et les Occidentaux aidés de la Russie... Sur ce thème très à l'américaine, on retrouve le système habituel des *General* et la qualité graphique des cartes et des unités, capables maintenant d'engager l'ennemi à plusieurs hex. de distances.
- **Battle of Britain** : en plus de *West Front* (suite d'*East Front*) et d'un second module pour *Operational Art of War*, Talonsoft doit bientôt faire paraître *Battle of Britain*, un jeu stratégique sur la bataille d'Angleterre.

CIEL DE BATAILLE

par Batisse


VOS UNITÉS SONT DISPERSÉES, VOUS NE DISPOSEZ QUE DE QUELQUES CHARS, GÉNÉRAL. NÉANMOINS, VOUS AVEZ UN ATOUT MAJEUR.
HA OUI ? LEQUEL DONC IL EST ?
GOD SAVE THE KING
RON RON RON
LA CRÊTE EST UNE ÎLE ET CROYEZ EN MON EXPERIENCE, UNE ÎLE, C'EST DIFFICILE A PRENDRE
N'EST-IL PAS ?
SLURP
BOUH
MAIS LES ALLEMANDS SONT RUSÉS ET AUDACIEUX. SURVEILLEZ BIEN LA MER.
ZBOUSSF
BATISSE 98 03 21
ET SOYEZ VIGILANT ! LA VICTOIRE NE TOMBERA PAS DU CIEL...

LES REGLES DE JEU AVEC FIGURINES

PASSEZ chez votre revendeur attitré pour découvrir *De Bellis Fantasticus*, une extension *DBM* qui permet de jouer des troupes « fantastiques » avec la plus populaire des règles « antique-médiévale ».

Jean-Philippe IMBACH

Dans le dernier numéro de *VaeVictis*, nous vous avons déjà présenté un livret appelé « *DBF* », mais les deux parutions sont distinctes. Certes, elles permettent toutes les deux d'ouvrir *DBM* à l'univers « fantastique », mais la *DBF* précédente, d'origine française, est spécialement centrée sur le monde de Tolkien, quand cette autre mouture, en anglais et par le propre éditeur de *DBM*, se veut beaucoup plus généraliste dans son approche du jeu d'« histoire » fantastique.

Le livret, au format classique des productions de Keep Wargaming, comporte une cinquantaine de pages. La première partie présente une série de règles complémentaires pour recréer sur nos tables des affrontements hypothétiques avec des héros, des magiciens et tout le bestiaire folklorique véhiculé par la littérature fantastique : dragons, sphinx, géants, licornes, centaures, vampires, momies, morts-vivants, hommes-lézards, orcs, gobelins, trolls, etc.

Les règles sont quelques peu modifiées pour prendre en compte les spécificités de ces troupes, en particulier celles qui volent. Il est ainsi possible de faire des attaques en piqué avec ses dragons ou plutôt *son* dragon, car le coût des monstres est proportionnel à leur puissance.

Un dragon « premier choix », sur un socle deux fois plus large et deux fois plus profond que la normale (ce qui donne un bonus au combat), qui vole et possède un souffle incandescent, ainsi qu'une capacité magique, revient à 90 points... De fait, *DBF* introduit non seulement un bestiaire puissant, mais aussi la magie, grande absente de son homologue française. Comme leur coût est assez élevé, les armées sont à préparer sur une base de 500-600 points par camp, plutôt que les habituels 400.

Néanmoins l'influence de cette magie sur le déroulement de la partie est limité. D'une part, chaque sort coûte dix points à l'achat et, en cours de jeu, il faudra dépenser deux PIP pour le lancer. D'autre part, seulement onze sorts sont disponibles et aucun ne peut être utilisé de manière illimitée. La plupart ne peuvent d'ailleurs servir qu'une seule fois.

Certains sont assez drôles : l'un permet d'obliger, une seule fois, un général-en-chef régulier à affecter ses dés de PIP comme s'il était irrégulier. Lancé à bon escient – quand par exemple un général adverse régulier vient de mourir – ses conséquences peuvent s'avérer particulièrement graves (pour l'ennemi !). Un autre permet de transformer en « 3 » tous ses jets de dé catastrophiques - ie les maudits « 1 ». Mais cet état de grâce ne dure qu'une seule phase.

Par leur seule présence bénéfique, les saintes reliques, les licornes, les héros et les magiciens ont la particularité d'augmenter le seuil de démoralisation d'un corps d'un équivalent élément. Notez aussi qu'il n'y pas de classe spécifique pour les magiciens, les héros ou les morts-vivants : leur efficacité et leur coût sont calculés à partir des classes existantes.

Ainsi, vous choisirez un élément de psiloi « héroïque » pour Bilbo le Hobbit, un de « warband » pour Conan le Barbare, ou bien encore un de chevalier pour Lancelot. Par rapport à son homologue « commun », un héros possède son propre dé de PIP, un bonus de un au combat (comme les généraux) et il détruit immédiatement dragons et géants s'il gagne un combat avec deux facteurs d'écart.

Les listes d'armées occupent les deux tiers du livret. Vous retrouverez tous les classiques du genre, mais aussi des versions « fantastiques » d'armées « historiques ». Vous pourrez ainsi adapter votre armée préférée à *DBF* en adjoignant un sphinx à vos égyptiens, un minotaure, des centaures ou une licorne, si vous être romain ou grec dans l'âme, des géants et des walkyries si vous ne jurez que par les vikings, des tapis volants et leur équipage si vous jouez habituellement des arabes, etc.

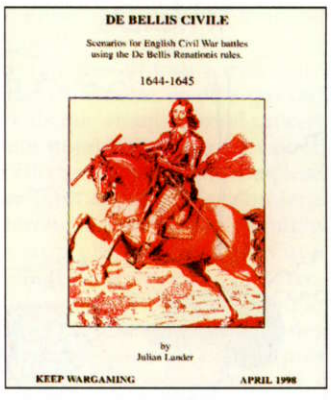
En fait, en partant d'une armée historique et en lui ajoutant quelques figurines « fantastiques », vous obtiendrez une armée *DBF* à peu de frais. Vous aurez aussi le plaisir de peindre des figurines originales et vous pourrez tester rapidement les mécanismes de jeu. Et là, les problèmes vont débuter.

Car, si les règles WRG sont souvent sujettes à interprétation (y compris *DBM*), que dire de *DBF* ! En effet le point faible de cette extension est son manque de clarté. A ce jour, je n'ai par exemple aucune certitude sur le mode de fonctionnement du souffle d'un dragon. Par ailleurs, le texte fait à un moment référence à « une unité de dix fantassins » (!?), manifestement en lieu et place « d'un groupe de dix éléments de fantassins ». Une relecture soignée avant parution et quelques exemples supplémentaires sur les combats, avec facteurs et jets de dé à l'appui, auraient été le bienvenu.

Néanmoins, une fois ces questions résolues, *DBF* vous permettra de sortir des sentiers battus en alignant une armée d'elfes, de nains ou de « monstres ». Et puis, avec une armée fantastique, vous aurez plus de chance d'intéresser des « rôlistes » au jeu avec figurines... avant de les convertir totalement au jeu d'histoire pur et dur !

De Bellis Fantasticus – Here there be dragons, supplément et listes d'armées pour adapter *DBM* au combat fantastique. Publiés en anglais par Keep Wargaming. Prix indicatif : 65 F.

De Bellis Civile (1644-1645)



Ce livret d'une quarantaine de pages est le complément de celui présenté dans le numéro 18 de *VaeVictis* : ce dernier portait sur les années 1642-43, celui-ci s'attarde sur la seconde partie du conflit, quand les troupes du Parlement prennent irrémédiablement l'ascendant sur celles du Roi. Vous trouverez donc seize nouveaux scénarios, spécialement prévus pour *DBR*, qui reconstituent les principales batailles des deux dernières années de la première Guerre Civile Anglaise.

Les défauts relevés lors de la parution du premier volume n'ont malheureusement pas disparu. De fait :

– les cartes sont d'une qualité médiocre, peu précises et peu lisibles ;

– les scénarios manquent cruellement d'options, tant dans les ordres de bataille que les déploiements ou les conditions de victoire. Bref tous ces petits « plus » qui servent à équilibrer et pimenter les affrontements... et permettent quelques fois de refaire l'Histoire !

De Bellis Civile, scénarios *DBR* pour la Guerre Civile Anglaise. Publiés en anglais par Keep Wargaming. Prix indicatif : 65 F.

Remerciements à Stéphane Brault et Claude Chenuil.

DBM SUR TOUS LES FRONTS

L'automne apportera son lot de nouveautés pour *DBM*, la règle phare du Wargame Research Group. Toute une série d'amendements sont en cours de préparation et de test. Leur parution officielle est espérée avant Noël, ce qui donnera la version 2.1 de *DBM*.

En outre, toutes les listes d'armées – les quatre livrets – sont en cours de refonte. Il est encore trop tôt pour connaître exactement leur contenu, mais des changements en profondeur sont à prévoir.

Par exemple, les archers indiens ne seraient plus considérés comme « supérieurs », mais seulement « ordinaires », ce qui parait amplement justifié pour des troupes constituées par les classes les plus basses de la société indienne. Il nous faut espérer que les changements apportés iront tous dans ce même sens, celui d'un meilleur rendu historique.

LA BIBLIOTHEQUE STRATÉGIQUE

Laurent Henninger

Nouveau venu sur le marché des concurrents de Ospreys, Montlight Publications nous propose – avec des illustrations d'Angus McBride, s'il vous plaît – un ouvrage intitulé ***Reivers - Anglo-Scottish Border Raiders from their Origins to the End of the Sixteenth Century.*** Avec un texte court, simple et fort agréable, mais aussi avec les illustrations d'Angus McBride, cet album nous conte la longue histoire de la guérilla frontalière qui dura presque sans interruption du XIIIe au début du XVIIe siècle dans les territoires séparant l'Angleterre de l'Ecosse.

Pendant plus de trois siècles, des troupes de cavaliers légers anglais et écossais ravagèrent ces régions et y entretinrent un climat de terreur, jusqu'à ce que l'union des deux royaumes et la nécessité de construite un État moderne, dans lequel l'anarchie et « l'incontrôlable » n'avaient plus leur place vienne mettre un terme à une aventure, qui fournissent encore de nos jours de nombreux scénarios de jeu d'escarmouche...

GUERRES ANTIQUES

The Origins of War, From the Stone Age to Alexander the Great, de Arther Ferrill (Westview Press), est désormais considéré comme un classique puisqu'il vient d'être réédité une nouvelle fois (depuis sa première parution, en 1985).

Il s'agit, comme l'indique le sous-titre, d'une histoire générale de la guerre du néolithique à Alexandre le Grand, en passant par l'Âge du Bronze au Moyen-Orient, l'Âge du Fer en Assyrie et en Perse, et la Grèce classique. Analysant en détail les batailles terrestres ou navales, les armements, les tactiques et les stratégies, ce livre tend à l'exhaustivité. Et pourtant s'il s'agit là d'un « classique », ce terme s'applique également à ce livre dans un sens moins élogieux, car les thèses qui y sont développées sont passablement datées ou simplistes.

À l'exception d'une seule, mais cette fois un peu trop hardie : selon Ferrill, la « révolution militaire » macédonienne aurait consisté en une fusion de l'art militaire grec, fondé sur l'infanterie lourde, avec l'art militaire oriental, fondé sur la cavalerie et l'infanterie légères. L'idée est intéressante et mérite d'être approfondie, mais on ne peut guère suivre l'auteur lorsqu'il en tire des conclusions bien trop hâtives, comme celle consistant à affirmer que cela explique tout l'art occidental de la guerre jusqu'à Napoléon ! Voilà typiquement le genre de simplification et de raccourci aussi séduisant que réducteur dont il convient, selon moi, de se méfier comme de la peste...

Restons dans l'Antiquité avec ***Soldiers, Citizens & the Symbols of war*** - *From Classical Greece to Republican Rome, 500-167 B.C.*, d'Antonio Santosuosso (Westview Press) qui, en revanche, me semble beaucoup plus convaincant. En tout cas, son auteur aborde un thème qui m'est cher : les liens entre les questions étroitement tactiques et les questions sociales et politiques. En se concentrant exclusivement sur la Grèce et Rome, du Ve siècle av. J.-C. au IIe siècle de notre ère, Santosuosso explore lui aussi le rapport tactique et stratégique entre les « cultures » orientale et occidentale de la guerre, mais en essayant de comprendre la supériorité militaire de la seconde sur la première à travers des raisons idéologiques et politiques, et non pas platement techniques (la tactique pouvant alors être définie comme se trouvant à l'intersection de la stratégie, de la technique et des facteurs sociaux, politiques et idéologiques). Enfin, il nous montre comment ces valeurs militaires gréco-romaines eurent un rôle majeur, et peut-être même fondateur, dans la naissance des valeurs de la civilisation occidentale. NDLR : à ce propos, il convient également de lire – ou relire – le passionnant ouvrage de Victor Davis Hanson, *Le modèle occidental de la guerre* (éditions des Belles Lettres).

GUERRE MODERNE

Guerre et concurence entre les Etats européens du XIVe AU XVIIIe siècle est un recueil de textes publié aux P.U.F (dans la série « Les origines de l'État moderne en Europe ») sous la direction du grand spécialiste d'histoire militaire médiévale et Renaissance qu'est le professeur Philippe Contamine. Les auteurs y étudient la lente genèse des États modernes en Occident, genèse étroitement associée à celle des armées modernes... Après l'analyse des cas italien et espagnol, puis des problèmes navals et enfin fiscaux, les autres chapitres traitent de questions moins classiques : « *États, routes, guerre et espace* », « *Un contrôle étatique croissant. Les usages de la guerre du XIVe au XVIIIe siècle : rançons et butins* », « *L'État moderne et la «société militaire au XVIIIe siècle* », etc. Un excellent ouvrage pour approfondir ses connaissances comme ses réflexions sur les bouleversements des Temps modernes et de la fin du Moyen-Âge.

Les éditions Hachette-Pluriel viennent de rééditer un ouvrage du célèbre théoricien et rival de Clausewitz, Antoine de Jomini : ***Les guerres de la Révolution (1792-1797), de Jemmapes à la campagne d'Italie***. Cette fois, point de théorie, mais de l'histoire et du raisonnement par l'exemple, avec ce choix de textes sur les campagnes de 1792, 1793, 1794, 1796 et 1797 (les trois premières aux frontières du Nord-Est, les deux dernières en Italie du Nord), avec un inattendu chapitre sur les opérations maritimes. Ce petit mais fort compact livre de poche (très bonne initiative que de publier Jomini en poche, d'ailleurs !) est encore enrichi de cartes, de bibliographies, de textes critiques contemporains, etc. Bref, tout ce qu'il faut pour s'initier aux guerres révolutionnaires (voir VV n° 17 et 18) comme à la lecture des théories de Jomini.

Feeding Mars - Logistics in Western Warfare from the Middle Ages to the Present, publié chez Westview Press sous la direction du professeur John Lynn, s'ajoute à la liste des études qui, depuis quelques années, traitent de ce problème militaire dont on ne dira jamais assez qu'il est primordial : la logistique, dans la guerre terrestre comme dans la guerre navale. Il s'agit en réalité d'un ouvrage collectif, comprenant des articles sur des aspects fort divers de la question. Après un texte volontiers polémique d'Edward Luttwak (l'auteur du *Paradoxe de la stratégie*) sur « *La logistique et la conception aristocratique de la guerre* », l'ouvrage se divise en trois parties : l'une sur les temps médiévaux, la seconde sur les temps modernes (1500-1815) et la troisième sur l'époque contemporaine, de la guerre de Sécession à celle du Vietnam. Ce livre, paru une première fois en 1993, vient d'être réédité car il était déjà épuisé depuis deux ans, c'est dire s'il a eu du succès ! Il faut dire que la presse spécialisée anglo-saxonne n'avait pas tari d'éloges à son sujet.

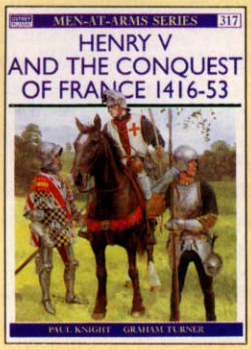
L'ART OPÉRATIONNEL

In pursuit of Military excellence - The Evolution of Operational Theory, de Shimon Naveh (édité chez Frank Cass, à Londres, dans la collection *The Cummings Center Series*), apporte de solides éléments de réponse aux questions suivantes : pourquoi cette recherche obsessionnelle de l'offensive avant la Première Guerre mondiale ? Comment l'art de la manœuvre devint dominé par des schémas linéaires ? Pourquoi, alors qu'elles étaient largement mécanisés, les armées européennes échouèrent à développer des concepts d'art opératif durant ce même conflit ? Pourquoi, malgré l'excellence tactique de la Wehrmacht, la méthode de la Blitzkrieg fut-elle finalement vaincue ? Quels furent les facteurs opératifs qui provoquèrent cette succession de victoire soviétiques après l'été 1943 ?

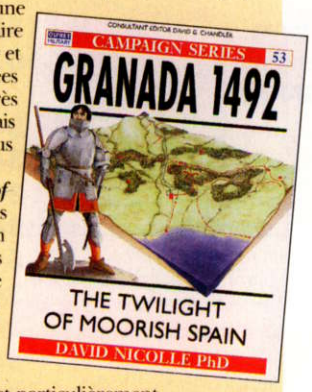
L'auteur nous dresse un édifiant tableau critique de l'histoire de l'art de la guerre en Occident depuis un siècle et demi : la pensée militaire du XIXe siècle et les racines de l'ignorance en opératique ; l'émergence du concept

DU COTÉ D'OSPREY

Parmi les traditionnelles nouveautés de chez Ospreys, j'ai relevé deux titres particulièrement intéressants. Le premier, dans la série Men-at-Arms, a pour titre ***Henry V and the Conquest of France 1416-1453.*** Ces deux dates marquent la dernière période de la guerre de Cent Ans : 1416 voit le triomphe des Anglais en France, un an après Azincourt, tandis que 1453, avec la victoire française du Castillon, voit le départ définitif des Anglais (qui ne conservent que la seule ville de Calais), et la fin d'un conflit qui avait, en réalité, duré 130 ans. Entre ces deux dates, la France, d'abord exsangue au point qu'on ne sait plus si elle va même continuer à exister, redresser peu à peu la tête, et ce malgré la guerre civile entre Armagnacs et Bourguignons, pour finir par triompher de l'envahisseur.



Entre temps, le sentiment national avait commencé à émerger de part et d'autre (un siècle auparavant, ce conflit n'était guère qu'une querelle dynastique franco-française) dans les populations, et l'armée du roi de France devenir une armée plus moderne que celle de son adversaire (en particulier dans le domaine de l'artillerie et de l'administration), préfigurant ainsi les armées de la Renaissance. Ce volume, par ailleurs très bien fait, comme toujours, n'a qu'un défaut, mais il est à mon sens de taille : il traite pour sa plus grande partie de la seule armée anglaise...



Le second, ***Granada 1492 - The Twilight of Moorish Spain***, dans l'excellente Campaign Series (n° 53), traite d'une campagne peu connue en France mais d'une importance majeure dans l'histoire : la conquête du royaume maure de Grenade par les Castillans. Avec cette prise du dernier territoire musulman en Europe occidentale, la Reconquista de la péninsule ibérique s'achevait, après sept siècles de présence arabo-musulmane. Cette geste héroïque est particulièrement bien rendue ici par l'un des meilleurs auteurs des éditions Ospreys, David Nicolle, grand spécialiste de l'Orient médiéval, avec les tableaux de genre d'Angus McBride et une très riche iconographie. Avec le début des guerres d'Italie, deux ans plus tard, mais surtout avec la découverte de l'Amérique, la même année, 1492 marque non seulement l'entrée de l'Occident dans la Renaissance, mais aussi, et peut-être surtout, la venue fracassante de l'Espagne comme puissance d'envergure mondiale et qui allait dominer le siècle suivant. ❑

de Blitzkrieg ; l'évolution de la théorie soviétique d'opérations en profondeur dans les années 20 et 30 ; et la cristallisation, la synthèse de tout cela dans la doctrine américaine AirLand Battle, cinquante plus tard. Un bon exemple de livre dans lequel l'histoire se combine à merveille avec la réflexion théorique.

RENSEIGNEMENT ET ACTION

Le renseignement français à l'aube du XXIe siècle, de Jean-Jacques Cécile (éd. Lavauzelle), est le second ouvrage de ce qui est en passe de devenir une véritable collection d'ouvrages sur les questions d'espionnage et de renseignement (rappelons ainsi l'excellente *Encyclopédie du renseignement et des services secrets*, parue il y a quelques mois et qui sera réédité en septembre). Alors que l'auteur de cette dernière est un lieutenant-colonel des services de renseignement de l'armée suisse qui travaille aux Nations Unies, celui de ce volume est aujourd'hui journaliste et consultant, après avoir passé 18 ans dans différents organismes et unités spécialisés dans le renseignement. Il nous fournit un tableau fort complet de la « communauté française du renseignement » et des gigantesques changements qu'elle a commencé à vivre depuis quelques années. Après des chapitres de présentation des « grandes officines » (DGSE, DST, SGDN, RG), on aborde la toute nouvelle Direction du renseignement militaire (DRM), suivie d'un très critique chapitre sur « *Une grande diversité des organismes, un manque évident de coordination et de contrôle* ». Enfin, les derniers chapitres traitent des aspects à la fois les plus techniques et les plus modernes du renseignement :

drones et renseignement spatial, le renseignement militaire en opération de guerre et enfin l'intelligence économique à la française. Un livre de référence indispensable pour comprendre les secrets servi-ces français.

Les éditions de l'Aube viennent de rééditer un classique qui était introuvable depuis presque trente ans : ***La stratégie de l'action***, du général André Beaufre, sans doute l'un des plus grands théoriciens militaires français de l'après-guerre. Or, précisément, il s'agit bien là d'un ouvrage de théorie : tout à fait compréhensible pour qui veut se donner la peine de le lire avec attention, il restera très abstrait pour l'amateur des seuls problèmes « micro-tactiques ». Que ces derniers le sachent. Pourtant, ce livre, paradoxalement écrit au début des années 60, c'est-à-dire en pleine période de triomphe quasiment sans partage des stratégies nucléaires du « non-agir », prend toute sa dimension aujourd'hui, à l'heure où la remise en cause de la dissuasion nucléaire rend toute son importance à l'action militaire...

Enfin, le dernier numéro (13/98) des *Cahiers de la Fondation pour les Études de Défense* s'intitule : ***Une révolution dans les affaires militaires*** ? Ce petit recueil de quatre textes apporte encore de nouvelles réflexions sur l'évolution de l'outil militaire, des moyens aux emplois, le débat à la mode depuis quelques années dans l'ensemble de la communauté mondiale de défense. L'amiral britannique Richard Cobbold fait le point sur les conceptions anglo-saxonnes sur le sujet, tandis que Hans Rühle nous donne un original et bienvenu point de vue allemand sur la question. Enfin, deux textes apportent le point de vue français. (Fondation pour les Études de Défense/FED, service diffusion & ventes, 27 rue Damesme, 75013 Paris ; tél. : 01 43 13 77 69, fax : 01 43 13 77 78 ; prix du numéro : 50 F).

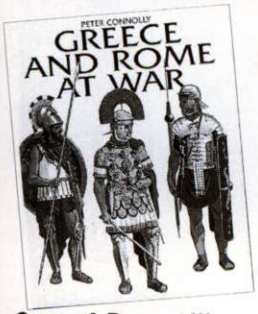
HORS-SÉRIE L'ARCHÉOLOGIE

Le hors-série n° 1 de la revue *L'archéologie* est consacré à la campagne de César contre Vercingétorix, un sujet qui intéressera tous ceux qui ont aimé le jeu de notre dernier numéro.

On trouve ainsi une présentation des sites de Gergovie, Bibracte et Alésia, avec pour cette dernier de quoi raviver le débat sur l'emplacement exact de ce siège fameux...

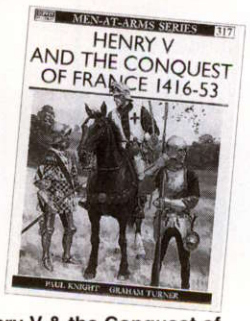
Hors-série L'archéologie n° 1 : 40 FF, disponible en kiosque. ❑

NOUVEAUTÉS



Greece & Rome at War, par P. Connolly. Organisation, campagnes, uniformes, armes, équipements, etc., en 320 pages et 350 illustrations couleurs. En anglais.
Réf. 31117. 345 F franco

César contre Vercingérorix. Hors série. Les adversaires, les batailles & sièges, tactiques et stratégies, en 66 pages couleurs.
Réf. 31120. 65 F franco



Henry V & the Conquest of France (1416-53), par P. Knight. Osprey MAA. 48 pages, plus de 40 illustrations et 8 planches couleurs de G. Turner. En anglais.
Réf. 39317. 115 F franco

Reivers, par K. Durham & A. McBride. Collection Monvert. 48 pages dont 18 planches illustrées par A. McBride. En anglais.
Réf. 31119. 130 F franco

L'Arme Blindée Française Tome 1, par G. St-Martin. Mai-Juin 1940 : les blindés dans la tourmente, en 364 pages illustrées de 60 cartes, tableaux et photos.
Réf. 88390. 225 F franco

Les Parachutistes Allemands (1939-45), par J.-Y. Nasse. Formation, campagnes, témoignages, organigrammes détaillées, en 144 pages et 280 photos noir et blanc.
Réf. HC14. 270 F franco

a&C LIBRAIRIE

19, avenue de la République 75011 Paris
Ouverture du mardi au samedi de 10 h à 19 h
Tél. : 01.47.00.68.72 - Fax :01.40.21. 97.55.

VV 22

BON DE COMMANDE

A renvoyer rempli avec votre règlement à l'ordre de
Armes & Collections 19, avenue de la République 75011 PARIS

Veuillez m'adresser :	**Réf.**	**Prix**

❑ Mandat **Total :**
❑ Chèque bancaire

CB n° | | | | | | | | | | | | | | | | |

Date d'expiration ..... / ..... Signature

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... **Ville** .....

Tél. : | | | | | | | | | | |

LA GRANDE PARADE DES FIGURINES

Toutes les nouveautés

Rubrique réalisée par Christophe Caillaud, avec le soutien de tous les peintres cités. Photos Olivier Saint-Lot et Dominique Breffort.

LE NOUVEL EMPIRE EGYPTIEN — Gladiator 15 mm

L'armée égyptienne du nouvel empire reste l'une des préférées des joueurs *DBM* : en effet, à côté d'une cavalerie puissante [chariots Cv(S)], elle aligne une infanterie lourde de qualité (Sp et Bd) ainsi que de nombreux archers. *Peinture Rémi Spindler*

MYCENIENS — Museum 15 mm

La civilisation achéenne qui régna sur la Grèce et la Crète du XVIe au XIIe siècle av. J.-C. offre la possibilité de jouer une armée avec une infanterie nombreuse et d'honnête qualité. La guerre de Troie aura bien lieu ! *Peinture Christian Agostini*

ROMAINS — Wargames Foundry 25 mm

L'armée romaine du début de l'Empire permet d'aligner une infanterie lourde et bien protégée, ici des légionnaires équipés de la lorica segmentata et un auxiliaire avec une cotte de mailles. *Peinture Patrice Deffayet*

ANNI MINI
22, bd de Reuilly
75012 Paris

Tél. : 01. 43. 43. 33. 51
Fax : 01. 43. 43. 55. 71
3615 ANNI MINI (2,23 F/mm)

PRINCE AUGUST (25 mm)
Figurines et véhicules au 1/72 pour Wargame
ESCI – Italeri – Revell – Acurate – Airfix – etc.
* Starlux – Britains – Dolmen *
Véhicules tous montés 1/72
Collection Armour
(Panzer, Sherman, GMC, LAV...)

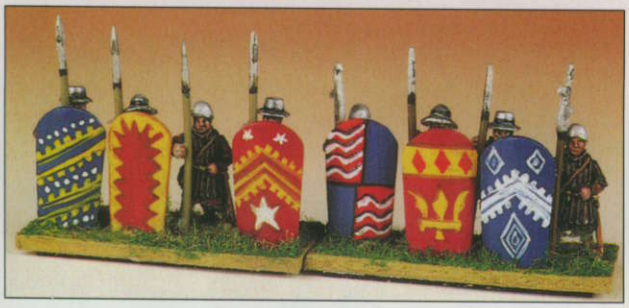
VENTE PAR CORRESPONDANCE
Carte Bleue – Carte Aurore
ouvert de 10h à 19h – fermé dimanche et lundi
métro Daumesnil-Dugommier. Bus : 29 – 87 – 46 – 62

Alain Touller Figurines
16, rue de la Tour – 06510 Gattières
Tél. : 04. 93. 08. 66. 41
ATTENTION NOUVEAUX TARIFS
Nouveautés 15 mm
Antique, Médiéval :
Légionnaires Trajan, bagages féodaux
Premier Empire :
France : chasseurs à cheval de la Garde, éclaireurs de la garde
Coloniaux : infanterie de marine, tirailleurs
Vente par correspondance. Catalogue disponible contre 3 timbres.

ROMAINS et BARBARES — Andréa 30 mm

L'armée romaine reste populaire ! Andréa, plus connu pour ses figurines de grande échelle, propose une série de plusieurs références de légionnaires (au combat ou blessés) et de leurs ennemis : barbares germains et celtes.

PAVISIERS — Mirliton 15 mm



Mirliton nous revient avec ces pavisiers italiens de la guerre des communes du XIIIe siècle aux pavois richement décorés. *Peinture Christian Agostini*

CAVALIERS DES STEPPES — Museum 15 mm

Ces superbes cavaliers seront parfaits pour toutes les armées des steppes, que ce soient les Mongols, les Chinois Huan ou encore les Ilkanides. *Peinture Christian Agostini*

JEUX DESCARTES WAGRAM

LE SPÉCIALISTE DES JEUX ET DES FIGURINES HISTORIQUES TOUTES LES ÉPOQUES, TOUTES LES ÉCHELLES...

6, RUE MEISSONIER, 75017 PARIS
TEL. : 01. 42. 27. 50. 09 FAX : 01. 42. 27. 20. 81

DESCARTES BOUTIQUES

Dragons espagnols du régiment Noumancia, Guerre de Succession d'Espagne, Figurines ESSEX 15 mm, peinture C. Agostini

NOUVEAUTÉS FIGURINES ESSEX 15 mm

ARMÉES DE L'EUROPE DE L'OUEST 1695-1745

LOT N°1 : Cavalerie (10 pochettes variées de hussards, cuirassiers, dragons, grenadiers et mousquetaires) ..... **220 F**

FIGURINES ESSEX 15 ET 25 mm

Lot n°2 : Une boîte d'armée 15 mm français féodaux (RMA 65) soit environ 40 cavaliers et 96 piétons ..... **360 F**
Lot n°3 : Une boîte d'armée 15 mm anglais féodaux (RMA 67) soit environ 40 cavaliers et 96 piétons ..... **360 F**
Lot n°4 : Une boîte d'armée 25 mm français féodaux (S3) soit environ 30 cavaliers, 92 piétons et un étendard ..... **950 F**
Lot n°5 : Une boîte d'armée 25 mm anglais féodaux (S8) soit environ 30 cavaliers, 90 piétons et 3 étendards ..... **950 F**

NOUVEAUTÉS OSPREY MILITARY

En anglais :

Lot n°6 : MAA 317 Henry V and the conquest of France 1416-53 .. **89 F**
Lot n°7 : MAA 318 The French army 1939-1945 (2) ..... **89 F**
Lot n°8 : WARRIOR 23 US Marine in Vietnam 1965-1973 ... **99 F**
Lot n°9 : ELITE 65 Redcaps-Britain Military Police ..... **99 F**

NOUVEAUTÉS RÈGLES POUR FIGURINES

En anglais :

Lot n°10 : DE BELLIS FANTASTICUS (Wargames Research Group). L'adaptation officielle des règles DBM aux univers médiévaux-fantastiques ..... **85 F**

Je désire recevoir :

Lot N° 1 ..... exemplaires au prix de **220 F** = ... F
Lot N° 2 ..... exemplaires au prix de **360 F** = ... F
Lot N° 3 ..... exemplaires au prix de **360 F** = ... F
Lot N° 4 ..... exemplaires au prix de **950 F** = ... F
Lot N° 5 ..... exemplaires au prix de **950 F** = ... F
Lot N° 6 ..... exemplaires au prix de **89 F** = ... F
Lot N° 7 ..... exemplaires au prix de **89 F** = ... F
Lot N° 8 ..... exemplaires au prix de **99 F** = ... F
Lot N° 9 ..... exemplaires au prix de **99 F** = ... F
Lot N° 10 ... exemplaires au prix de **85 F** = ... F
Participation aux frais de port ..... **40,00 F**
Ci-joint mon règlement de ..... F

à l'ordre de **JEUX DESCARTES**

Nom ..... **Prénom** .....

Adresse .....

.....

Code postal ..... **Ville** .....

Tél. : .....

VV JUIL/AOUT 98

LANSQUENETS — Wargames Foundry 25 mm

Ces superbes lansquenets de la Renaissance font partie de l'armée impériale et appartiennent au régiment de Meningen. Leurs longues piques en font de redoutables opposants à la cavalerie.
Peinture Christophe Caillaud

GUERRE DE SEPT ANS — Guernsey Foundry 25 mm

Ces civils et militaires (à la retraite...) seront parfaits pour accompagner des bagages ou pour agrémenter tout jeu d'escarmouche.
Peinture Patrice Menguy

GUERRE D'INDEPENDANCE — Dixon 25 mm

Le 2nd Maryland Line à la bataille de Guilford Courthouse le 15 mars 1781, lors de la guerre d'Indépendance américaine.
Peinture Christophe Caillaud

PREMIER EMPIRE — Wargames Foundry 25 mm

Ces soldats italiens du 8e régiment de ligne napolitain ont bien servi l'Empire et surtout un de ses chefs les plus prestigieux : Murat.
Peinture Christophe Caillaud

Atelier de Gulliver

19, rue de l'Oratoire
06130 Grasse
Tél. : 04. 93. 36. 34. 44

Série d'éléments modulables de forme hexagonale, elle permet en les juxtaposant de réaliser un réseau de tranchées de la Première Guerre Mondiale (échelle 15mm.). L'un des éléments comprend une « cagna » au toit escamotable, permettant de continuer à l'intérieur les engagements commencés à l'extérieur.
Gare aux raids des nettoyeurs de tranchées !
Cette série d'éléments de décor sur les tranchées est une première extension d'une série d' hexagones « toutes époques ». Une douzaine de références, permettent de réaliser toutes les tables possibles avec fleuves, routes, collines etc.

Série de murs de constructions en ruines, modulables et composables pour créer son village en ruine, l'échelle est compatible avec le 20mm.

R
R E K
K

NOUVELLE ADRESSE

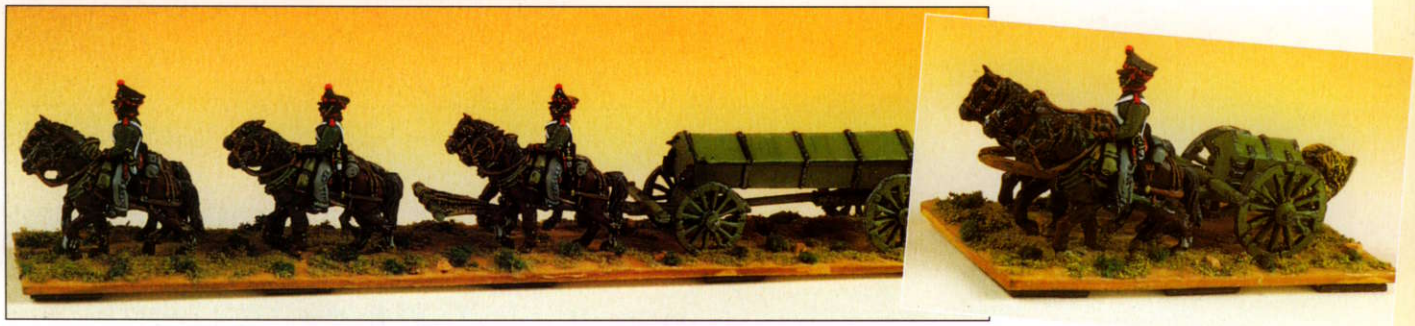
REK
70, Bld Daloz
62520 Le Touquet
(Maintenant par l'autoroute A16 à 2h de Paris)

Ouvert 7 jours sur 7

La société Rek Editions propose le jeu d'histoire Héroïka dans son nouveau magasin

La Boutique Héroïka : un accueil exceptionnel vous attend dans un cadre idéal
Vous pourrez tous les jours vous initier à Héroïka (toutes époques)
Spécialiste de la figurine de jeux et de collections
Distributeur de :
MINIFIGS, TOULLER et OLD GLORY
Possibilité de commander vos figurines peintes
Plus de 10 000 figurines peintes 1er Empire 15 mm sont à votre disposition
Offre de remise exceptionnelle de figurines peintes de notre stock pendant un mois
Vente par correspondance
Distributeur exclusif de tapis de flocage adhésif (pour vos champs de bataille)
Spécialiste des décors de champs de bataille
Très bientôt Héroïka vous sera présenté sur CDROM
Pour tout renseignement et recevoir un catalogue gratuit,
tél. au nouveau N° 06.08.57.27.20 (7/7 jours)

LES CAISSONS D'ARTILLERIE RUSSE — AB Figures 15 mm



Pour représenter des batteries d'artillerie attelées, vous pouvez également utiliser ces superbes caissons produits par AB Figures. Si le premier est des plus classiques, en revanche la troïka est typique des armées du Tsar. Vous pouvez aussi réaliser cette dernière avec seulement deux bêtes de trait, de front ou en tandem. *Peinture Claude Corbières*

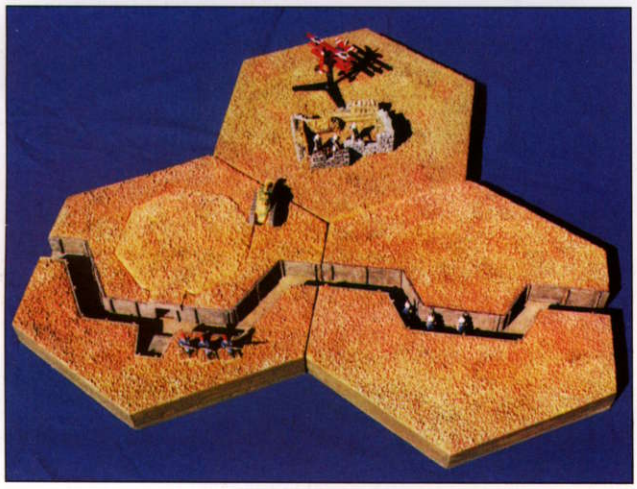
BAVAROIS — AB Figures 15 mm

Les chevau-légers, tout de vert vêtus, forment la cavalerie légère du royaume de Bavière. Comme de coutume, ces figurines AB sont d'une excellente qualité. *Peinture Claude Corbières*

GUERRE DE SECESSION — Redoubt 25 mm

Cette série nous propose trente références différentes du 20th Maine, régiment commandé par le colonel Chamberlain à Little Round Top. *Peinture Christophe Caillaud*

LES DECORS — Atelier de Gulliver 15 mm



L'Atelier de Gulliver nous propose un système de décors à base d'hexagones modulables sur la Première Guerre mondiale avec tranchées et casemates au toit ouvrant. Voilà de quoi occuper les joueurs d'*Orages d'acier*.

LES DECORS — Gauthey miniatures et Gladiator 15 mm

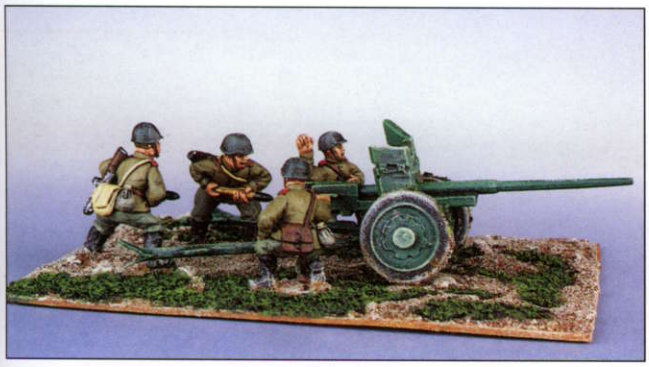
Ces maisons d'inspiration méditerranéenne seront parfaites pour décorer plus d'une table de jeu, que ce soit au XIXe ou au XXe siècle. *Peinture Stéphane Langlois*

LES AVIONS — Parad'air 1/250

A gauche, un P38F Lightning, surnommé le « diable à queue fourchue » par les Allemands. C'est sur ce type d'appareil que Saint-Exupéry a trouvé la mort en 1944. A droite, un De Havilland Mosquito NF 1, ici en version chasse de nuit ; surnommé la « merveille en bois » par les Anglais, ce chasseur-bombardier était indétectable au radar. Ces modèles sont disponibles tout montés et peints.

FRONT DE L'EST — Battle Honour 25 mm

Un Sdkfz 251D et une Kubelwagen accompagnés de Waffen SS en toile de tente camouflée à Koursk en 1943.
Peinture Jean-Luc Chaulet



Canon antichar soviétique avec ses servants en 1944.
Peinture Jean-Luc Chaulet et Christophe Caillaud

FRONT DE L'EST — FAA et Britannia 20 mm

Un 76,2 mm AC avec ses servants et un camion GAZ AAA (Britannia), copie d'un Chevrolet, conçu en 1930 et véritable bête de somme de l'armée rouge.
Peinture Jean-Luc Chaulet et Pierre Laporte

CANONS ANGLAIS — Skytrex 15 mm

Un 6 pdr et un 17 pdr accompagnés d'une jeep aux couleurs de la guerre du désert. Figurines Peter Pig.
Peinture Stéphane Langlois

LE GUIDE DES SPECIALISTES

MUSEUM MINIATURES. FIGURINES & ACCESSOIRES 15 mm
Catalogue £1.25 (frais de port inclus) – CATALOGUES : Grecs ; Romains, Gaulois, Arabes, Carthaginois, Chinois, Gladiateurs, Indiens, Seleucides, Seldjouques, Scythes, Thraces, anciens Bretons, successeurs d'Alexandre, médiévaux, Normands, Perses islamiques, Guerre de trente ans, Guerre de Sécession, Français, Anglais et Prussiens de l'époque Napoléonienne
EQUIPEMENTS :Wagons, charrettes, Warwagons, canons, engins de guerre médiévaux.
PRIX (en livre) : Fantassins - 0.30 Cavaliers - 1.40 Chariots 2 chevaux - 2.00 Chariots 4 chevaux 2.00 Elephants - 1.40 Catapultes - 1.40 Canons et servants - 1.40 charrettes - 2.00 Wagons - 1.40 Assortiments de paysans - 3.50 Grosse bombarde - 1.40 Assortiment de cheval - 0.40 Chameaux
Nouvelle adresse : Museum Miniatures – 23, Long Lane – Driffield – Yorkshire - UK
Tél. : (00.44) 1262.670.421 ou (00.44) 1377.241.010 – Fax : (00.44) 1262.670.421 ou (00.44) 1377.241.010.
E-mail Dave@museumminiatures.co.uk – Site Internet www.museumminiatures.co.uk
Expédition Outre-mer et Europe 20% – Montant minimum livraison : £1.00 – Paiement par Carte Visa, Master Card, Eurochèques...

MINIATURES 2000 *63, av. Philippe Auguste 75011 Paris*
Tél./Fax : 01. 43. 71. 26. 02
Figurines du 15 au 25 mm, toutes époques, peintures, accessoires et environnement
Point de vente conseil moules et figurines Prince August
toute la gamme de peinture acrylique vinylique Prince August
Dépositaire des marques Mitril, Essex, Minifig...
Figurines au 1/72 : Accurate, Italeri, ESCI, Revell, Imex, Hät...
Véhicules au 1/72 kit ou T.M. : Armour, Matchbox, ESCI, Hasegawa, Fujimi...
À notre magasin ou par correspondance : *France, Etranger et Dom-Tom*
Catalogue (réf. + Prix) contre 4 timbres à 3 F
Indiquez avec précision la documentation qui vous intéresse (code VAE) et votre adresse !

ELLERBURN ARMIES **Figurines et accessoires Hinchliffe 25 mm**
Notre gamme comprend : *Napoléoniens - Campagne d'Espagne - Guerre de Sept ans - Guerre d'Indépendance américaine - Guerre de Sécession - Médiéval - Antique - Renaissance*
Troupes coloniales britanniques
Figurines de personnalités, équipements pour toutes périodes. Plus de 2 000 figurines disponibles !
Nouvelle gamme de matériel de siège «Fantastique»
Prix : £ 0.50 par figurine, chevaux : £ 0.60, équipements, à partir de £ 2.40 Catalogue : £ 1.50
ELLERBURN ARMIES
Boxtree, Maltongate, Thornton Dale Nr Pickering
N. Yorkshire YO18 7SD ANGLETERRE Tél. : 1751. 47. 42. 48 - Fax : 1751. 47. 72. 98
Service de vente par correspondance express dans le monde entier; nous acceptons toutes les cartes de crédit international.

CA VA ALLER
Boulevard de l'Yser - Galerie Eldorado n°23
6000 Charleroi - Belgique - Tél. / Fax : (00.32) 71.30.70.62
Distributeur officiel pour la Belgique
de la marque REBOUBT ENTREPRISES
(période guerre civile USA, guerre civile UK, figurines trois mousquetaires, guerres Napoléoniennes) 25 mm
Vastes gammes figurines fantastiques et historiques.
Peintures VALLEJO (gamme complète)

MINIATECH
DECORS MINIATECH
Décors modulaires en résine pour jeux d'histoire, dioramas et jeux de rôle.
● 1 gamme 1/72 historique pour reconstituer tout un village,
● 1 gamme 25/30 mm médiévale/fantastique,
avec des tours crénelées, des donjons, des arches gothiques et des bâtisses, le tout gravé intérieur/extérieur.
NOUVEAUTES : 15 et 54 mm + FIGURINE 90 mm
(F.Y GURINES) VPC : Liste + conditions contre 4 timbres, catalogue couleur 25 F
ECLIPSE, BP 33 – 84160 Cucuron Tél. : 04.90.77.12.20.

Du nouveau ! (voir aussi VV 21, page 67 : pub pour Aquila et Hussard) RAGNAR ! (règle médiévale-fantastique, livrée avec carte). Ressortez vos figurines fantastiques et aliens, et prenez la tête d'une armée variée ! (machines de guerre, alien, sorcier, chevalier, troupe de choc, ailés...). UHLAN version n°2 (opérationnel 1er Empire). **Originalité :** UHLAN se joue sans dé et est donc jouable par correspondance !
Disponible à : **Fortuné Gilbert, 1A rue Jules Vincent - 95410 Groslay**
Tél. : 01.39.84.96.43. Prix (port inclus) : 35 F par règle, 85 les 3, 120 les 4.

EXO KIT
14, rue du Moulin d'Etif 95500 GONESSE
Tél. : 01. 39.87.38.95 – Fax : 01.48.33.67.94.
Leader VPC 20 mm – Catalogue couleur 50 F
Mais aussi, échelles 15 et 25 mm 1/200, 1/300, 1/600, 1/700, 1/1200ème, etc.
VENEZ PROFITER DES SOLDES D'ETE, UNIQUEMENT A LA BOUTIQUE !
22, rue de l'Evangile 75018 Paris de 15h à 18h.
VALABLE JUSQU'AU 15 SEPTEMBRE PROCHAIN...
« NE SOYEZ PAS LE DERNIER A CHOISIR ! »
Distributeur exclusif de : MILICAST, BRITANNIA MINIATURES, FINE SCALE FACTORY, TRUX, SHQ MINIATURES, SKYTREX (HINCHLIFFE, FF20)...
Conditions générales de ventes :
Règlement par chèque, CB, Mastercard, à l'ordre d'EXO KIT Port CEE recommandé, 50 F de 0 à 499 F, 10% de 500 F à 999 F et gratuit à partir de 1 000 F de commande, SARL au capital de 50 000 Frs - RCS Pontoise B - APE 526 B – Siret 3953920790001

LE MONDE DU JEU
HISTORIQUE
SIMULATION
FANTASTIQUE
PARIS - 16-17-18 OCTOBRE 1998
1998
L'Année de l'Orc
CENTRE INTERNATIONAL DE L'AUTOMOBILE - 25 RUE HONORÉ D'ESTIENNE D'ORVES-PANTIN
MÉTRO HOCHE
DE 10 H À 19 H - PRIX D'ENTRÉE : 50 F
POUR TOUTE INFORMATION :
MOND'EXPO - 14, RUE LESAULT - 93500 PANTIN (FRANCE) - TÉL. : 01.49.91.75.00 - FAX : 01.49.91.75.01

EM Gen Freyberg 0 3 6
EM 5th Bde Hargest 3 3 0
1st Rgt. Gk 2 2 4
21st Bat. NZ 2 3 6
22nd Bat. NZ 4 3 6
23rd Bat. NZ 4 3 6
28th Maori 4 3 6
156th AA 4 2 6
7th Pion. 2 4 6
1/7th RTR 2 6 12
EM 10th Bde Puttick 2 3 0
6th R gt. Gk 1 2 4

8th R gt. Gk 2 2 4
18th Bat. NZ 4 3 6
19th Bat. NZ 3 3 6
20th Bat. NZ 4 3 6
Supply NZ 4 3 6
1/3rd Hussars 2 5 12
3/7th RTR 2 6 12
1st Bat. Aus 4 3 6
EM 19th Bde Campbell 4 3 0
4th Rgt. Gk 2 2 4
5th Rgt. Gk 2 2 4
2/1 Aus 4 3 6

2/11 Aus 4 3 6
4/7th RTR 2 6 12
EM 19th B.r.m. Wassey 4 3 6
2/7 Aus 4 3 6
2/8 Aus 2 3 6
EM SBBNM Weston 8 3 0
2nd Rgt. Gk 1 2 4
16/17 Aus 3 3 6
1st Bat. W 4 3 6
Royal Marines 3 3 6
Rangers 3 3 6
106 RHA 2 3 6

42nd Pion. 1 4 6
Supply GB 1 2 6
North Huss. 2 3 6
7th AA 4 2 6
129th AA 4 2 6
EM 14th Bde Chappel 4 3 0
3rd Rgt. Gk 2 2 4
7th Rgt. Gk 2 2 4
2 YL 4 3 6
2 BIWa 4 3 6
2 Leicester 4 3 6
2/3rd Hussars 2 5 12

EM Fl.Div Suessman 0 3 6
EM F.S.R. Meindl 4 3 6
I/F.S. 8 4 6
II/F.S. 8 4 6
III/F.S. 8 4 6
IV/F.S. 8 4 6
EM F.J.R.1 Brauer 3 3 6
I/1 F.J. 4 3 6
II/1 F.J. 6 3 6
III/1 F.J. 6 3 6
EM F.J.R.2 Sturm 5 3 6
I/2 F.J. 6 3 6

II/2 F.J. 4 3 6
III/2 F.J. 6 3 6
EM F.J.R.3 Heydrich 3 3 6
I/3 F.J. 6 3 6
II/3 F.J. 4 3 6
III/3 F.J. 6 3 6
IV/3 Pion. F.J. 4 4 6
EM F.J.R.1 Ramcke 0 3 6
Ramcke F.J. 6 3 6
EM G.J.Div.5 Ringel 0 3 6
I/100 4 3 6
II/100 4 3 6

III/100 4 3 6
I/85 4 3 6
II/85 4 3 6
III/85 4 3 6
I/141 4 3 6
II/141 4 3 6
III/141 4 3 6
Flak G.J.5 4 2 6
Pion.G.J.5 8 4 6
AufKl. Abt. 55 4 2 12
Pion. Bat. 95 3 4 6
Pz. Gren 95 3 3 6

Pz Rgt 31 Pz. D.5 10 6 12
Regina 3 5 6
312° C.A. 5 4 12
I/5 Art.Abt 8 0 6
II/5 Art.Abt 8 0 6
III/5 Art.Abt 6 0 6
2/7th RTR 2 6 12
10
8
8
8

PIONS DOUBLE FACE

PIONS ET MARQUEURS

OPERATION MERKUR

Bd(O) 5/3 2
Ps(O) 2 3
ERRATUM ALESIA
Vellaves 2 +1 4

COMPLEMENT ARMEE ROMAINE

Wb(S) 4/3 2
Wb(F) 4/3 3
Wb(F) 3/2 3

COMPLEMENT ARMEE GAULOISE

Kn(S) 4/5 3
Kn(O) 4/5 3
Kn(O) 3/4 3

2/4 Aus 4 3 6
2 3 6

+2

PIONS SIMPLE FACE

Bw (O) 4 2/4 3
Ps (O) 2 3
Hd (O) 2 2

ARMEE ANGLAISE

Sp (I) 4 2
Ps (S) 2 3
Ax (X) 3/2 3

© VaeVictis-Histoire & Collections 1998. Infographie Christophe Camilotte.

PIONS DOUBLE FACE

PIONS

CHAMPS DE BATAILLE

PIONS DOUBLE FACE

PIONS SIMPLE FACE

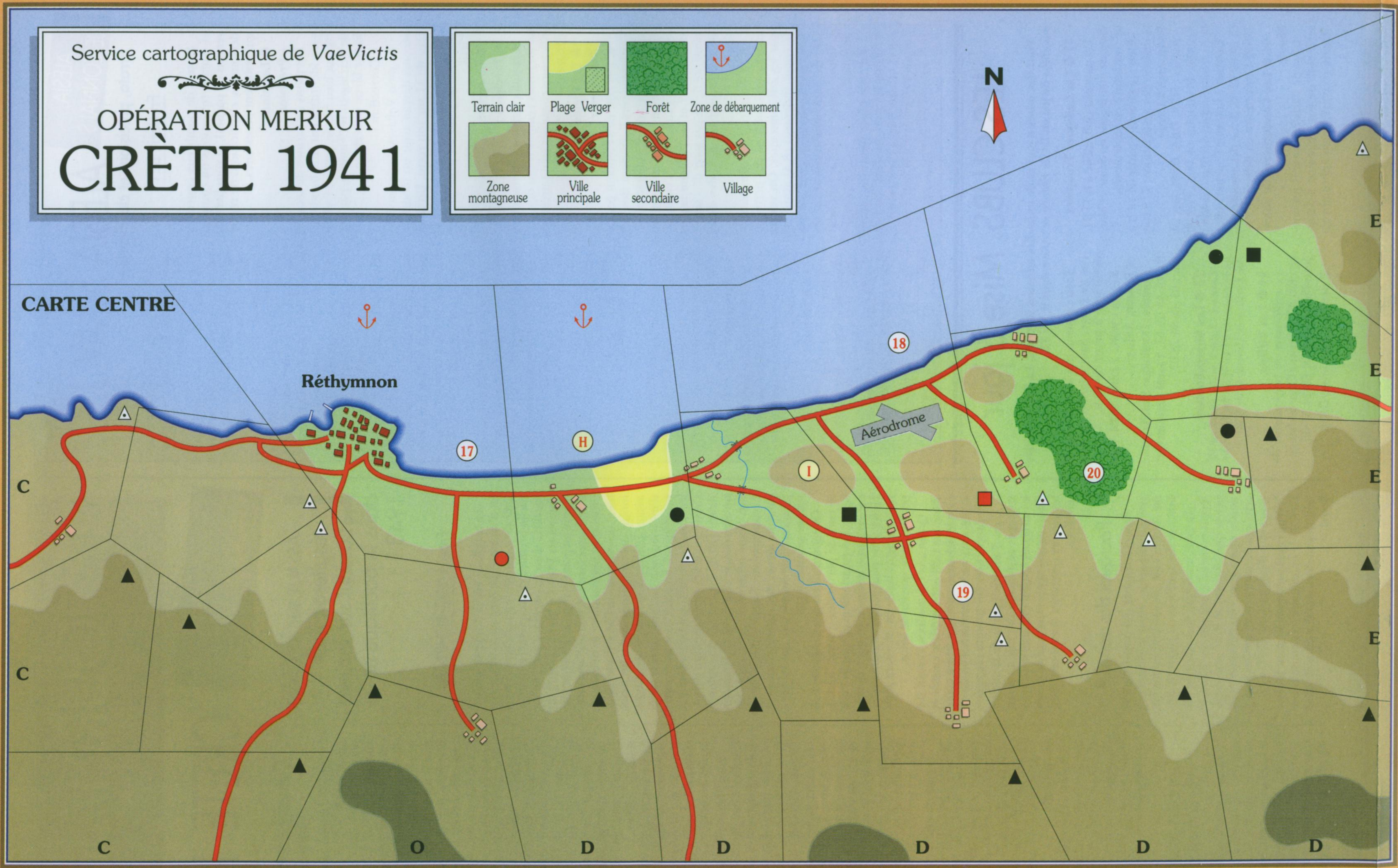
ARMEE ECOSSAISE

ALLIES HIGHLANDER

REMPLACEMENT ARMEE CAROLINGIENNE

Service cartographique de *VaeVictis*

OPÉRATION MERKUR
CRÈTE 1941



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
20 mai	20 mai	20 mai	21 mai	21 mai	21 mai	22 mai	22 mai	22 mai	23 mai	23 mai	23 mai
Activation - 5	Activation - 4	Activation - 3	Activation - 2	Activation - 1	B1						
Paras 1re vague	Paras 2e vague	Nuit	A1 Paras réserve		Nuit	A2		Nuit	A3		Nuit

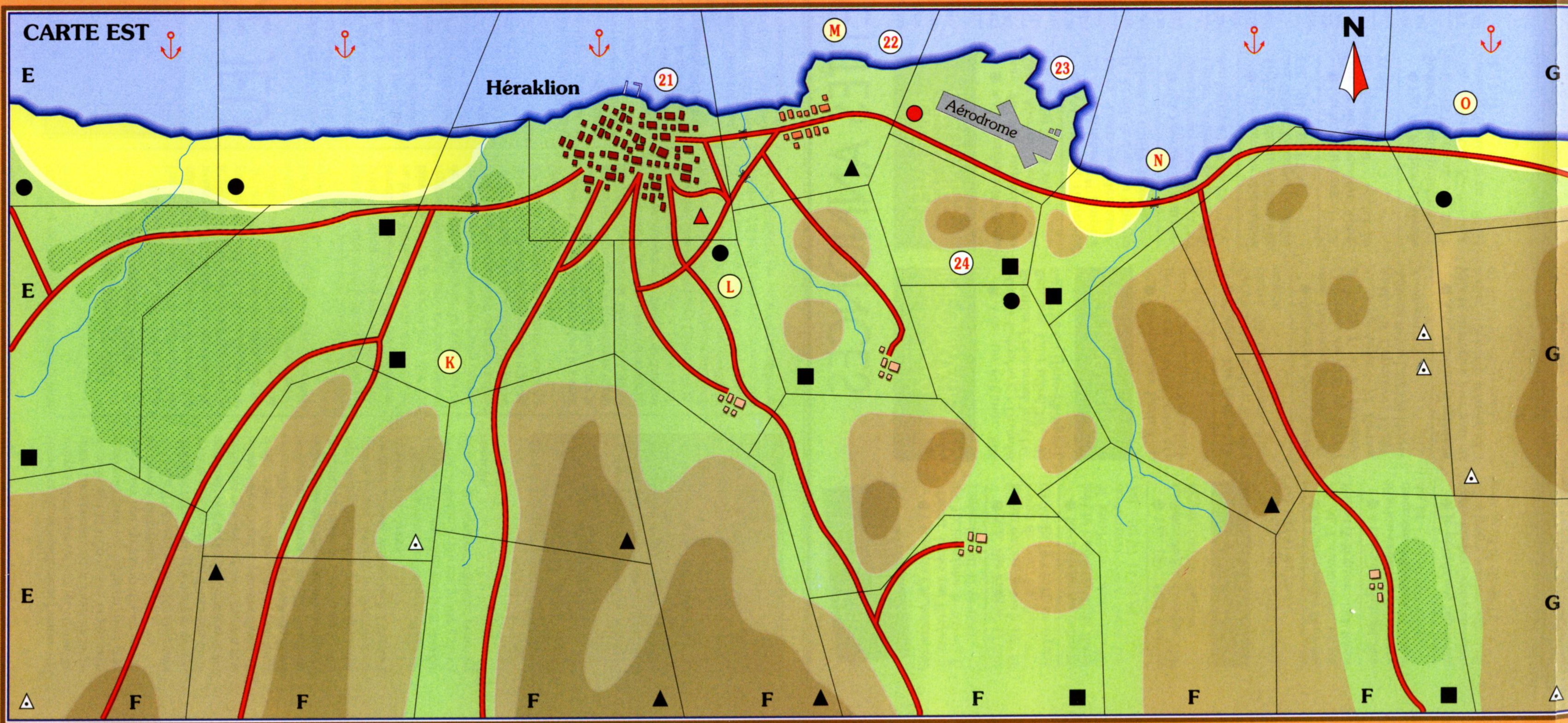
ZONE

1 20 mai	2 20 mai	3 20 mai	4 21 mai	5 21 mai	6 21 mai	7 22 mai	8 22 mai	9 22 mai	10 23 mai	11 23 mai	12 23 mai
Activation - 5	Activation - 4	Activation - 3	Activation - 2	Activation - 1							
Paras 1re vague	Paras 2e vague	Nuit	A1 Paras réserve		B1 Nuit	A2		Nuit	A3		Nuit
13 24 mai	14 24 mai	15 24 mai	16 25 mai	17 25 mai	18 25 mai	19 26 mai	20 26 mai	21 26 mai	22 27 mai	23 27 mai	24 27 mai
A4		Nuit	A5		Nuit	A6		B2 Nuit	A7		Nuit

ZONE LUFTWAFFE

△○□	●	■	◬	▲	(1)	(A)	A
Objectifs	Terrain plat	Terrain difficile	Terrain escarpé	Terrain montagneux	Zone de placement historique	Dropping zone allemandes	Accès à la zone stratégique

Test d'interception de la Royal Navy
Ce test est effectué à partir du tour 6 par le joueur du Commonwealth (ou par le joueur lui-même en cas de jeu solitaire). Lancer 1d6: **1** : le convoi est passé sans problème, les renforts pourront débarquer au tour suivant. **2-3** : le convoi a été retardé d'un tour pour éviter la flotte ennemie. refaire un test d'interception au tour suivant. **4-5** : convoi intercepté par des destroyers ennemis, 1d6 unités éliminées : 1, 2 ou 3 unités, le reste du convoi passe sans problème et les survivants pourront débarquer au tour suivant. 4, 5 ou 6 unités, le reste du convoi fait demi-tour et le joueur allemand ne pourra plus compter sur ces unités jusqu'à la fin du jeu. **6**: convoi détruit en totalité. (retirer les pions du jeu).



CARTE EST

CARTE CENTRE

CARTE OUEST

G

F

E

D

C

B

A

Galatas

Platanias

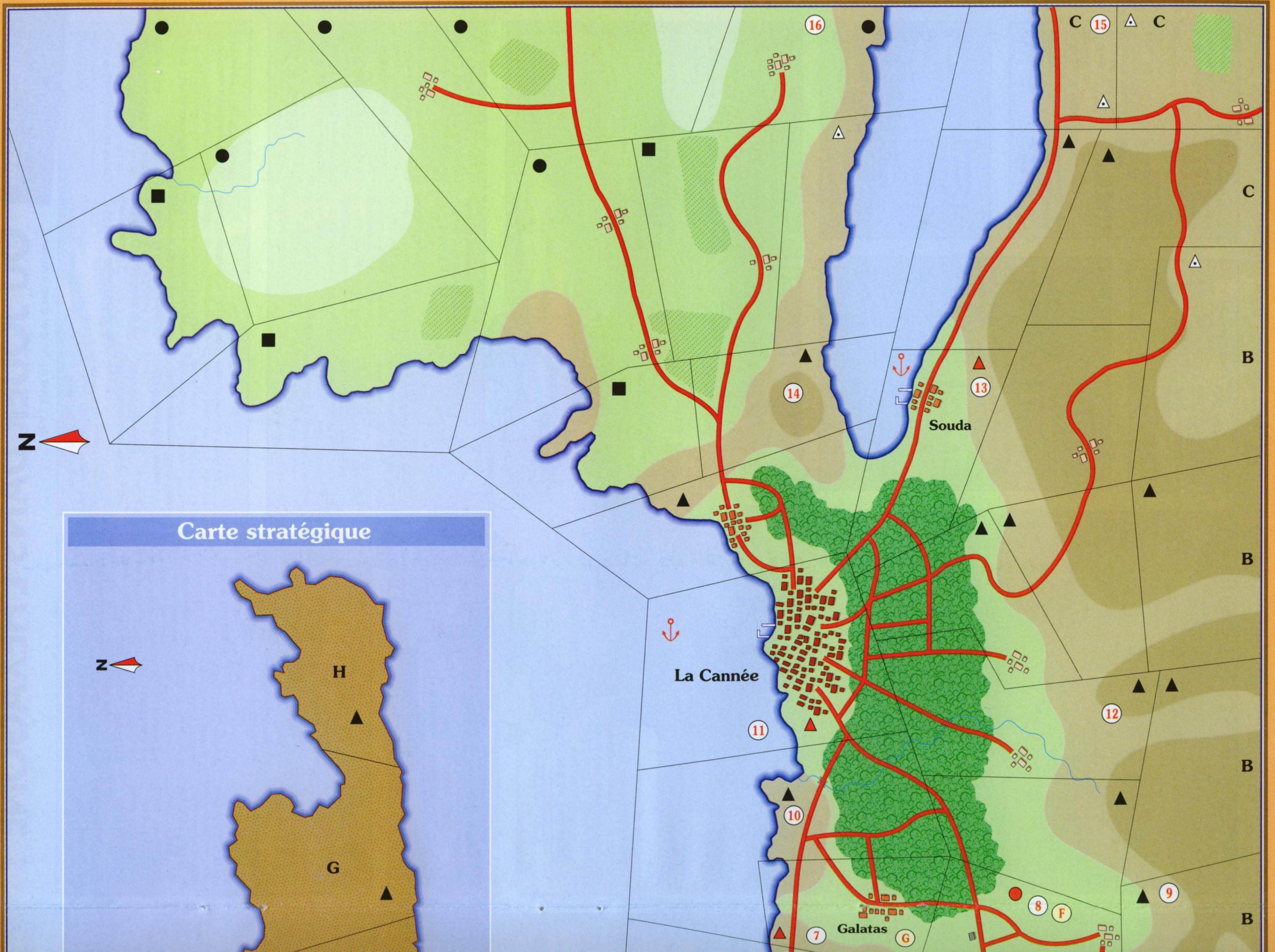
Malème

Aérodrome

107

CARTE OUEST

© *VaeVictis*-Histoire & Collections 1998. Infographie Didier Bourgeois.



OPERATION MERKUR

Le chant du cygne des paras allemands

A B ! A LA TETE de vos paras, lancez-vous à l'assaut de la Crète avec ce jeu jouable en solitaire sur l'opération Merkur. La Crète sera-t-elle votre tombeau ?

un jeu de Franck YEGHICHEYAN

Ce jeu nécessite l'utilisation de dés à six faces (notés 1d6 ou 2d6). L'un des joueurs contrôle les forces du commonwealth du général Freyberg, l'autre les forces allemandes du Général Studdent (représenté par le général Suessman).

1 - GÉNÉRALITÉS

1.1 - Terrain.

La carte est divisée en zones (1cm est égal à un kilomètre carré de terrain). Chaque zone est adjacente à plusieurs autres zones, le mouvement est permis entre zones adjacentes.

1.2 - Echelles de jeu.

Le jeu est divisé en 8 jours (du 20 mai au 27 mai), de 3 tours chacun (2 tours de jour et 1 tour de nuit).

2 - UNITÉS ET ORGANISATION

La planche de pion regroupe les unités combattantes des deux camps ainsi que les marqueurs nécessaires au jeu.

2.1 - Les unités

Chaque pion de *Crète 1941* représente :
- un état-major (EM) pour les unités de commandement et d'artillerie/soutien ;
- un bataillon pour les unités d'infanterie ;
- un peloton de chars pour les unités blindées ;
- une batterie pour les unités antiaériennes ou pour l'artillerie de la 5e div. de Montagne.

Chaque unité dispose d'un potentiel d'attaque, d'un potentiel de défense, et d'un potentiel de mouvement (voir schéma).

2.2 - Réduction des unités

Toutes les unités possèdent 2 niveaux d'efficacité :

Recto du pion : unité complète.

Verso du pion : unité réduite.

2.3 - Les pions état-major (EM)

Chaque camps possède un certain nombre de pions EM qui, outre le fait de donner des avantages aux unités qui sont sous leurs ordres directs, servent aussi d'unités d'artillerie et de soutien.

2.4 - Destruction d'un état-major

Un EM ne peut être pris pour cible que s'il se trouve seul sans aucune autre unité amie dans une zone en cours de partie. Cependant il ne pourra pas être attaqué par l'aviation dans ce cas.

- Un EM détruit fait perdre le potentiel d'artillerie, qui lui est affecté, à son régiment, sa brigade ou sa division, ainsi que la perte des avantages que celui-ci amenait aux troupes placées sous ses ordres ;
- un EM se trouvant dans une zone contenant des unités amies ne pourra pas être détruit, mais il pourra néanmoins être endommagé (fatigué) s'il est la seule unité fraîche dans la zone. S'il est déjà fatigué, il ne pourra être détruit que s'il est la dernière unité à se trouver dans la zone ;
- un EM détruit n'est jamais remplacé ;
- un EM peut se replier gratuitement avec la dernière unité combattante placée sous ses ordre qui doit se replier suite à un résultat de combat ou de bombardement.

2.5 - Utilisation des EM

● **Soutien d'artillerie :**

Le potentiel d'attaque d'un EM représente en fait l'artillerie ou les armes de soutiens affectées à son régiment (pour les parachutistes allemands), sa brigade (pour les troupes du commonwealth) ou sa division (pour les EM de division). Un EM ne peut jamais attaquer directement (c'est à dire mener une attaque ou diriger un tir), ni être utilisé comme unité en plus de celle qui dirige le combat. Son rôle se borne à effectuer des bombardements, un soutien d'artillerie et donner des bonus de combat et de moral. Un EM peut effectuer un bombardement ou un support d'artillerie soit dans sa zone, soit dans une zone adjacente à la sienne.

Un EM ou une batterie dans une zone contestée ne peut pas supporter une zone adjacente. Il/elle ne peut supporter que sa propre zone.

● **Bonus de combat :**

+ 1 au potentiel d'attaque et de défense des unités se trouvant dans la même zone que l'EM et qui dépendent directement de lui.

Les unités amies qui ne sont pas directement placées sous les ordres de l'EM ne reçoivent pas ce bonus si c'est l'une d'elles qui dirige le combat.

Les EM de division donnent des bonus à toutes les unités de leurs camps sans aucune distinction. Si plusieurs EM se trouvent dans la même zone, leurs bonus ne sont pas cumulatifs, prendre alors le bonus de l'EM le plus favorable au combat.

● **EM de division :**

allemands : Suessman, Ramcke, Ringel

commonwealth : Freyberg

Le potentiel d'artillerie d'un EM de division est spécial, pour connaître sa valeur, il suffit d'additionner les potentiels d'artillerie de tous les EM inférieurs placés sous ses ordres et se trouvant sur la même carte que lui dans un rayon de deux zones maximum par rapport à sa propre zone (donc trois zones en comptant celle de l'EM de division). Si un joueur veut utiliser le potentiel de l'un de ces EM, il doit obligatoirement le faire avant tout autre EM inférieur qui se trouve dans sa zone d'influance et sur la même carte que lui. En ce cas, les EM inférieurs perdent leur capacité d'artillerie jusqu'à la fin du tour en cours.

Si cependant, un EM inférieur utilise son potentiel avant un EM de division, c'est ce dernier qui perd son potentiel jusqu'à la fin du tour.

Exemple : Sur la carte ouest se trouvent les EM de Meindl, Heidrich et Suessman. Respectivement, Meindl est situé à deux zones et Heidrich à quatre zones de celle ou se trouve Suessman. L'EM de division Suessman aura donc comme potentiel d'artillerie la même valeur que celui de Meindl. Si par contre Heidrich est situé à une zone au lieu de quatre, Suessman aura un potentiel d'artillerie égal à la somme de Meindl et Heidrich réunis.

Si Suessman utilise son potentiel d'artillerie, Meindl et Heidrich perdent leur potentiel jusqu'au tour suivant selon qu'ils sont ou non dans la zone d'influence de Suessman ;

si par contre Meindl ou Heidrich utilise leur potentiel avant Suessman, c'est Suessman qui perd son potentiel jusqu'à la fin du tour.

EM de Suessman et Ramcke

Ces deux EM sont divisionnaires et peuvent diriger les unités parachutistes se trouvant sur la même carte qu'eux. Cependant, si l'un de ces deux EM utilise son potentiel d'artillerie durant un tour, l'autre perd immédiatement son potentiel jusqu'au début du tour suivant.

Exemple : si Suessman utilise sa capacité de bombardement avant Ramcke ou le contraire, Ramcke perd sa propre capacité jusqu'au début du tour suivant.

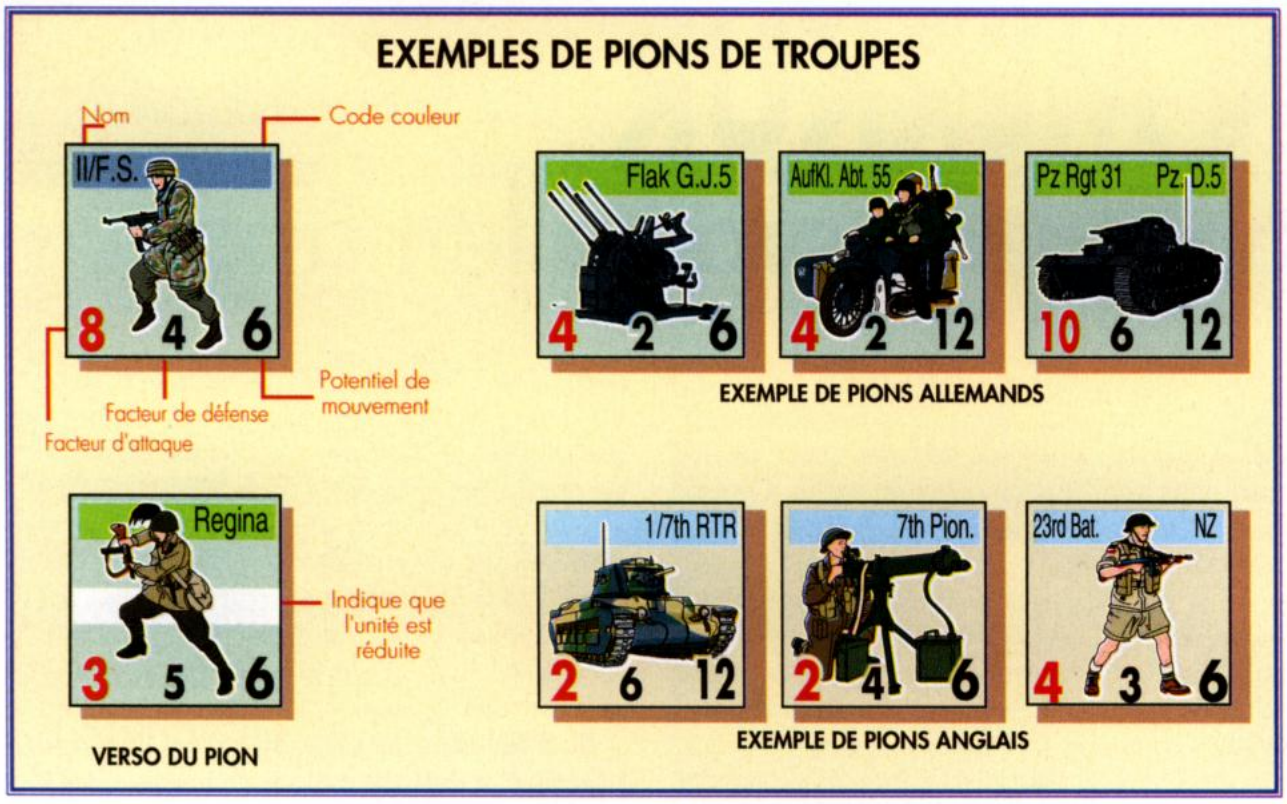
Notes :
- pour indiquer qu'un EM a utilisé son potentiel d'artillerie, placer dessus un marqueur « tir d'artillerie » ;
- les EM parachutistes peuvent être supportés par l'artillerie de la 5e Division de montagne.

Ringel et l'artillerie de la 5e Division

C'est l'EM de la 5e Division de montagne allemande. Son potentiel d'artillerie dépend du nombre d'unité d'artillerie de la 5e Division qui réussissent à débarquer en Crète. (En effet, deux des batteries d'artilleries arrivent en bateaux et une autre par avion).

Le potentiel d'artillerie de Ringel au départ est de « zéro », mais si les unités d'artilleries de la 5e Division réussissent à débarquer, son potentiel pourra être de 2 x 8 et 1 x 6.

Chaque batterie est indépendante les unes des autres. Si l'une d'elles ou plusieurs débar-



quent sur une carte différente de celle ou se trouve Ringel, elle peuvent être utilisées de manière autonome. Si Ringel est présent avec au moins deux de ses unités d'artilleries, il peut cumuler leur deux facteurs et bombarder une zone adjacente à la sienne **uniquement** (il ne peut pas bombarder sa propre zone car la puissance d'artillerie est trop puissante).

Si Ringel n'est pas présent dans la zone, ces valeurs ne sont pas cumulables. Chaque unité doit alors tirer séparément des autres, cependant les trois unités peuvent, au choix du joueur, soit bombarder la même zone les unes après les autres, soit bombarder des zones différentes.

Si Ringel est réduit ou est détruit, cela n'influe pas sur la valeur des unités d'artilleries de la 5e Division du fait de leur autonomie respective. Le seul effet sera de ne pas pouvoir cumuler le facteur d'artillerie de deux batteries simultanément. (Les batteries ne peuvent être prises pour cible que s'il n'y a plus aucune unité amie dans leur zone).

Note : Lors d'un assaut, un EM ou une batterie d'artillerie de la 5e Division peut soutenir soit l'attaquant, soit le défenseur selon le camps. Dans ce cas, si plusieurs EM ou batteries se trouvent dans la même zone, seul le plus puissant des pions présent pourra supporter la défense ou l'attaque. En cas d'égalité de puissance, le joueur prendra celui qu'il veut.

Exemples : la batterie de 6 et une batterie de 8 de la 5e Division se trouvent dans une zone adjacente à un assaut lancé par le joueur allemand, seule la batterie de 8 pourra supporter l'attaque. (Ce serait la même chose en cas de défense).

3 - Les marqueurs

3.1 - Initiative

● **Marqueur tour/Initiative** :

Ce pion est placé sur le compte-tour, il ponctue le déroulement de la bataille.

L'initiative indique pour chaque tour quel camp à la possibilité d'influencer le cours du combat.

En possession du joueur allemand au début du jeu, il peut être utilisé par le joueur qui en dispose de plusieurs façons durant son tour. Mais une fois utilisée, l'initiative passe automatiquement au joueur adverse qui lui-même ne pourra l'utiliser que durant son propre tour.

● **Utilisation de l'Initiative** :

Elle permet :

– soit de relancer les dés durant une action (parachutage, interception par la royale navy, bombardement, jet d'activation des zones pour le Commonwealth...) ou un combat défavorable pour le joueur (en ce cas la, les deux joueurs relancent les dés) ;

– soit d'activer une zone qui n'a pas encore été activée ;

– soit de réactiver une zone qui a déjà été activée pour le combat ou le mouvement.

Notes :

– on ne peut réactiver un EM ou une batterie d'artillerie qui a déjà utilisé son potentiel d'artillerie durant le tour en cours ;

– le joueur allemand peut, durant les tours de parachutages, réactiver une zone contenant des parachutistes sur lesquels se trouve un marqueur « dispersion ». Cette réactivation permet de retirer le marqueur de la zone et d'utiliser les parachutistes soit pour combattre soit pour le mouvement. (Cette réactivation indique que les parachutistes en question se sont regroupés plus rapidement que prévus et qu'ils ont déjà récupérés leurs armes lourdes) ;

– si une zone réactivée contient des unités qui viennent d'arriver dans la zone et des unités qui y étaient déjà, c'est la totalité des unités présentes dans la zone lors de la réactivation qui pourront être utilisées (exception faite des EM/batteries qui ne peuvent être réactivés).

3.2 - Marqueurs divers

● **forts**

Ces pions servent au joueur du Commonwealth qui peut au début du jeu, avant que le joueur allemand commence son tour, placer un marqueur « fort » dans une zone contenant des unités du Commonwealth qui ne se trouvent pas dans une zone de ville. Les unités qui se trouvent dans la zone d'un fort bénéficient toutes d'un + 2 en défense. (Même pour les nouvelles unités qui entrent dans la zone). Il ne peut y avoir que **six** forts en jeu au maximum, les forts détruits ne peuvent pas être reconstruit.

Un fort peut être détruit de deux façons :

– soit il ne reste plus une seule unité du Commonwealth dans la zone (retirer le fort du jeu) ;

– soit le joueur du commonwealth peut le détruire suite à un combat défavorable, à la place de l'une de ses unités qui devrait être fatiguée ou éliminée à la fin du combat.

● **tir d'artillerie**

Ces pions sont posés sur les EM/batteries d'artilleries lorsque ceux-ci utilisent leur capacité d'artillerie durant leur tour. Les marqueurs sont retirés à la fin du tour quand il ne reste plus une seule unité pouvant être activée.

● **dispersion**

Ces pions sont placés sur les unités parachutistes lors de leur tour d'arrivée. Ils ne seront retirés qu'au début du tour suivant. Un EM placé sous un marqueur dispersion ne peut pas utiliser sa capacité d'artillerie.

● **planeurs**

Ces pions (4 en tout), sont réservés aux unités suivantes lors de leur arrivée sur carte : 1er et 2e bataillons du SturmRegiment, EM Suessman et EM Meindl (pour le jeu en solitaire, ces marqueurs sont distribués au choix du joueur au SturmRegiment).

Les unités placées sous ces pions ne reçoivent pas le malus « dispersion » à leur arrivée, et elles sont opérationnelles à 100% immédiatement. (Cependant elles ne bénéficient pas du bonus de – 1 des parachutistes pour le test de réception au sol).

● **contrôle allemand/commonwealth**

Ces pions servent à indiquer à quels camps appartient une « zone objectif » s'il n'y a plus personne dans ladite zone.

La zone appartient au dernier joueur l'ayant occupée seul durant un tour complet.

4 - Séquence de Jeu

Le jeu est joué en un certain nombre de tour. Selon le camp, effectuer ce qui suit.

● **Tour Allemand**

Le joueur peut activer les unes après les autres toutes les zones qui contiennent des unités allemandes. Pour chaque zone activée, le joueur peut effectuer l'une ou plusieurs des actions suivantes :

– soit déplacer les unités se trouvant dans la zone vers une zone adjacente ;

– soit attaquer les unités ennemies se trouvant dans la zone activée ;

– soit tirer sur des unités ennemies se trouvant dans une zone adjacente ;

– soit effectuer un bombardement terrestre grâce à l'aide de ses EM dans la zone de l'EM ou dans une zone qui lui est adjacente ;

– soit utiliser ses pions aériens non utilisés pour effectuer des bombardements aériens sur n'importe quelle zone de l'ensemble des 4 cartes[1] ;

– soit faire débarquer les unités de renforts qui sont prévues sur le compte tour[2].

Notes :

1 - Pour les unités aériennes, activer la « **zone Luftwaffe** » (cette zone représente les aérodromes allemands de Grèce).

2 - Pour les renforts, activer la case du compte tour sur laquelle est situé le marqueur « initiative » et qui contient éventuellement des unités de renforts devant arrivées à cette date.

Tour du Commonwealth

En ce qui concerne les combats, tirs, attaques et/ou bombardements, le joueur peut activer à chaque tour (exception faite des tours de nuits), n'importe quelle zone contenant des unités du Commonwealth se trouvant :

– dans une zone contestée par des unités allemandes ;

– soit adjacentes à une zone contenant des unités allemandes.

En ce qui concerne le déplacement, le joueur est limité pour les cinq premiers tours pour le nombre de zones qu'il peut activer. Pour connaître le nombre de zones qui peuvent êtres activés pour le mouvement à chaque tour, effectuer ce qui suit et modifier le résultat en cas de concentration des parachutistes allemands :

Tour 1 : (1d6 – 5) zones pourront être activées pour le mouvement seulement.
Tour 2 : (1d6 – 4) zones
Tour 3 : (1d6 – 3) zones
Tour 4 : (1d6 – 2) zones
Tour 5 : (1d6 – 1) zones
Tour 6 et suivants : 1d6 zones

La nuit, pas de combat (ni tirs, ni attaques, ni bombardement) exception faite des Maoris. Pour le déplacement et le combat, le joueur pourra à chaque tour activer 1d6 zones pour l'ensemble des 4 cartes. (Minimum = 1, maximum = 6 zones).

Si le joueur possède le marqueur « initiative », il pourra activer durant son tour une zone supplémentaire pour le mouvement s'il le désire. (Même pour les tours 1 à 5).

Note : Cette limitation aux nombres de zones pouvant être activée chaque tour reflète le manque de moyen de transport et de coordination ainsi que la désorganisation qui régna durant toute la bataille au sein des liaisons du Commonwealth.

4.1 - Concentration des paras allemands

Si, lors des 5 premiers tours de jeu, le joueur allemand occupe moins de 3 zones sur la carte Ouest, le joueur du commonwealth aura un bonus à son jet d'activation :

Si le joueur n'occupe qu'une seule zone durant un tour : bonus de + 2.

Si le joueur n'occupe que deux zones : bonus de + 1.

A partir de 3 zones ou plus : pas de bonus.

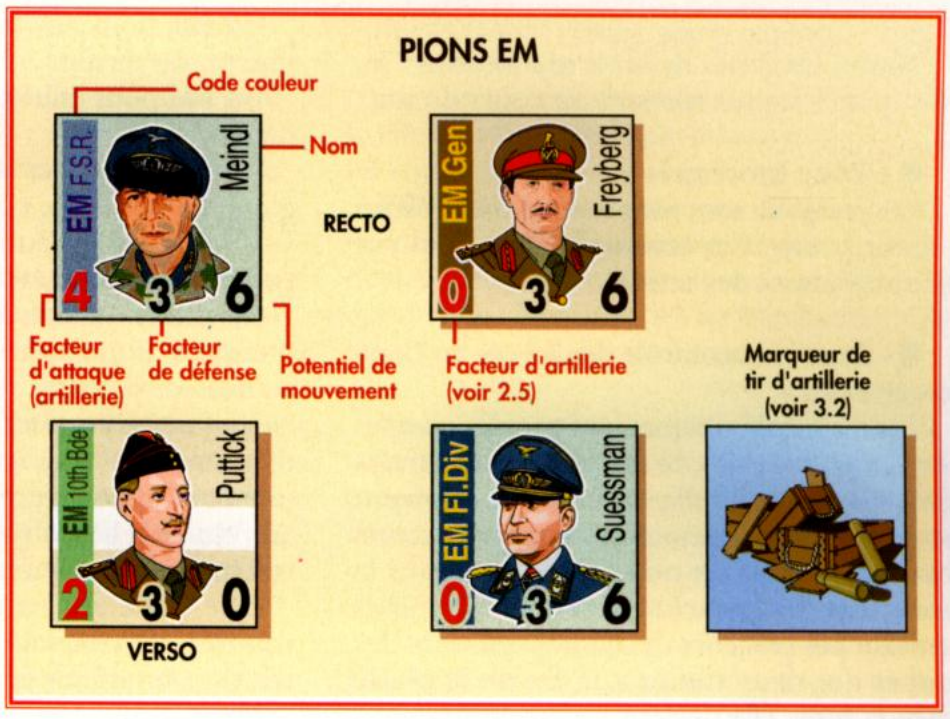
5 - Controle & Empilement

5.1 - Empilement

Chaque joueur peut avoir un maximum de **six unités** (EM compris) par zones des cartes est, centre et ouest. Une unité en déplacement ou en retraite ne peut pas s'arrêter dans une zone contenant déjà **six** unités amies.

Pour la carte stratégique de l'île de Crète, chacune des zones peut contenir un nombre illimité d'unités.

Si plusieurs EM se trouvent dans une même zone, prendre le bonus de combat de l'EM le plus élevé. En cas d'égalité, un seul bonus s'appliquera.



5.2 - Parachutage et arrivée par planeurs

Lors des deux premiers tours de jeu et durant ceux ou il y a des parachutistes prévus en renforts, le joueur allemand doit effectuer un test de réception au sol pour ses unités parachutistes et celles qui arrivent par planeurs. Ce test permet de savoir si l'unité en arrivant au sol a subit des pertes ou non (historiquement beaucoup de parachutistes furent blessés ou hors de combat lors des largages, sans compter les planeurs qui s'écrasèrent sur le relief chaotique de l'île de Crète). Pour chaque pion qui est placé dans une zone durant son tour d 'arrivée, lancer 1d6 et ajouter les modificateurs suivants :

Modificateurs de réception au sol :
zone de plaine : **0** ;
zone boisée ou de terrain difficile: **+ 1** ;
zone de colline ou de terrain escarpé : **+ 3** ;
zone de montagnes : **+ 4** ;
zone occupée par 1 à 2 unités ennemies : **+ 1** ;
zone occupée par 3 à 4 unités ennemie : **+ 2** ;
zone occupée par 5 à 6 unités ennemie : **+ 3** ;
test pour unité de parachutistes sans planeurs : **– 1** (pas pour le jeu en solitaire)
jeu en solitaire : zone adjacente à des zones occupées par l'ennemi : **+ 1** ;
Ces modificateurs sont cumulatifs.

Résultat du test de réception
Sur un résultat de **6 ou plus**, l'unité est réduite de moitié (retourner le pion).

Combat en arrivant au sol
Si un pion est largué dans une zone contenant des unités ennemies, une fois tous les tests de réception effectués, il devra alors combattre immédiatement les ennemis présents dans sa zone.

Lors de son tour d'arrivée. (Ce combat est obligatoire mais les unités du Commonwealth ne pourront être supportée par leur artillerie que si celle-ci est située dans la zone de combat uniquement et non dans une zone adjacente). Les unités de parachutistes qui doivent combattre durant leur tour d'arrivée subissent le malus de « dispersion » qui les sanctionne lourdement. Cela reflète le manque d'organisation et de coordination à leur arrivée ainsi que la perte de temps dont ils ont besoins pour récupérer leurs armes lourdes larguées dans des containers à part. Les troupes qui arrivent par planeur, avion ou bateau n'ont pas ce genre de problème et sont tout de suite opérationnelles.

5.3 - Arrivée des renforts par air

Les renforts allemands de la 5e Division de montagne qui arrivent par Ju 52 pourront le faire de deux façons :

– soit les parachutistes allemands sont maîtres d'une des 3 zones d'aérodrome de la carte, (maître de la zone veut dire sous son contrôle et non contesté par l'ennemi) ;

– soit en effectuant des atterissage de fortune dans les zones de plaine, (en ce cas, un seul pion pourra atterrir à chaque tour avec un test de réception comme pour lesparachutistes arrivant par planeurs).

L'ordre d'arrivée de ces renforts se fait à partir du premier tour de jour qui suit la prise de l'aérodrome dans l'ordre qui est donnée en 13.1.

5.4 - Arrivée des renforts par mer

Les renforts allemands de la 5e division de montagne (B1) qui doivent arriver par mer ne pourront le faire qu'à partir du tour 7 (matin du troisième jour) s'ils n'ont pas été interceptés par la Royal Navy durant le tour 6 (nuit du deuxième jour). Les unités qui réussiront à passer pourront débarquer, au choix du joueur allemand :

– soit dans un port sous contrôle des parachutistes allemands (comme pour les aérodromes). ;

– soit sur une plage. Si cette dernière est occupée par l'ennemi, les unités qui débarquent devront obligatoirement effectuer une attaque à la fin de leur tour. (Mais le joueur ne pourra pas débarquer plus de **six** unités par zone de plage à cause de l'empilement).

Test d'interception de la Royal Navy

Ce test est effectué à partir du tour 6 par le joueur du Commonwealth (ou par le joueur lui-même en cas de jeu en solitaire). Lancer 1d6 :

1 : le convoi est passé sans problème, les renforts pourront débarquer au tour suivant ;

2 - 3 : le convoi a été retardé d'un tour pour éviter la flotte ennemie. Refaire un tes d'interception au tour suivant ;

4 - 5 : convoi intercepté par des destroyers ennemis, 1d6 unités éliminées :

– 1, 2 ou 3 unités éliminées, le reste du convoi passe sans problème et les survivants pourront débarquer au tour suivant.

– 4, 5 ou 6 unités éliminées, le reste du convoi fait demi-tour et le joueur allemand ne pourra plus compter sur ces unités jusqu'à la fin du jeu.

6 : convoi détruit en totalité. (retirer les pions du jeu).

Notes :

– Pour le convoi B2, il n'y a pas à faire de test d'interception car la Royale Navy était en train de se retirer pour commencer l'évacuation des troupes de Crète.

– **Tous les renforts (exceptés les parachutistes) peuvent bouger et combattre dès leur arrivée sur la carte.**

5.5 - Contrôle d'une Zone

Toutes les zones de la carte sont sous l'un des quatre statuts suivants au cours du jeu :

● **« Zone Inoccupée »**

Ces zones ne sont sous le contrôle d'aucun joueur précis. Ces zones n'influent pas sur le mouvement des unités.

● **« Zone sous contrôle des forces du Commonwealth »**

Zone occupée uniquement par des troupes du Commonwealth. Si des unités allemandes entrent dans de telles zones, elles doivent stopper leur mouvement et engager le combat durant la phase ou elles entrent dans la zone (cas des parachutistes et des troupes arrivant par planeurs de-même). S'il reste des unités des deux camps à la fin de la phase dans la zone, elle devient « zone contestée ».

● **« Zone sous contrôle des forces allemandes »**

Zone occupée uniquement par des troupes allemandes. Ces zones n'influent pas sur le mouvement des unités allemandes. Si des unités du Commonwealth entrent dans de telles zones, elles doivent stopper leur mouvement et engager le combat durant la phase ou elles entrent dans la zone. S'il reste des unités des deux camps à la fin de la phase dans la zone, elle devient « zone contestée ». Une zone d'objectif sous contrôle allemand lui donne le point tant qu'elle ne devient pas contestée.

● **« Zone contestée »**

Zone occupée par des unités des deux camps. Chaque joueur peut faire rentrer des troupes supplémentaires dans de telles zones pour renforcer celles déjà présentes. Toute unité des deux camps qui y entre doit stopper son mouvement mais n'est pas obligée d'engager le combat.

Une zone d'objectif contestée ne donne pas le point de victoire au joueur allemand.

Le maximum d'unités possibles en zone contestée est de **douze** (six allemandes et six britanniques).

6 - Mouvements

6.1 - Déplacement et Coût du terrain

Une unité dépense ses points de mouvement pour chaque zone traversée selon la table des mouvements ci-après. Si une unité n'a pas utilisé tous ses points de mouvement à la fin du tour, ces dernier sont perdus pour le tour. A partir d'une zone activée, les unités qui s'y trouvent ne sont pas obligées de se déplacer ensembles.

Exemple : 4 unités se trouvent dans une zone activée. Dans le même tour le joueur peut :

- déplacer une unité vers une zone adjacente A ;
- déplacer une unité vers une zone adjacente B ;
- faire tirer les deux unités restantes vers une zone adjacente C sous contrôle ennemie.

Table des mouvement

coût donné en points de mouvement (PM) :

- **1 PM** par zone de route en suivant une route contigüe pendant tout le mouvement ;
- **1 PM** pour entrer dans une zone de plaine (ou une zone boisée ou de terrain difficile) ;
- **2 PM** pour entrer dans une zone de colline ou de terrain escarpé ;
- **4 PM** pour entrer dans une zone de montagnes ;
- **6 PM** pour entrer dans une zone stratégique (zones A, B, C, D, E, F, G, H) ;
- **+ 1 PM** pour entrer dans une zone sous contrôle de l'ennemi ou contestée par lui.

Les unités mécanisées ne peuvent pas entrer dans des zones qui ne contiennent pas de routes.

Une unité en retraite ne peut pas rentrer dans une zone sous contrôle ennemie ni dans une zone contestée. Si elle ne peut pas faire autrement, elle est retournée. Si elle est déjà retournée, elle est éliminée.

Une unité qui entre dans une zone sous contrôle de l'ennemi ou dans une zone contestée doit immédiatement stopper son mouvement.

6.3 - Déplacement sur la Carte Stratégique

Pour passer de la carte La Canée-Souda à celle de Réthymnon (ou le contraire), ou de la carte de Réthymnon à celle d'Héraklion (ou le contraire), il faut passer par les zones stratégiques A, B, C, D, E, F, G, H. Si ces zones sont occupées par l'ennemi, il faut se battre et prendre le contrôle de la zone avant de pouvoir continuer à avancer.

7 - Combat

Il y a combat obligatoire quand des unités d'un joueur entre dans une zone sous contrôle de l'ennemi. Sinon le combat n'est pas obligatoire dans les zones contestées.

Une unité peut attaquer soit dans la zone dans laquelle elle se trouve (c'est un assaut) soit effectuer une attaque à distance dans une zone adjacente sans se déplacer (c'est un tir).

Pour résoudre un combat, comparer la valeur offensive de l'attaquant plus un jet de 2d6, avec la valeur défensive du défenseur plus un jet de 2d6.

Note : Dans un combat, un EM ne peut pas servir de défenseur (ou de cible en cas de bombardement) principal s'il y a d'autres unités amies dans la même zone que lui.

7.1 - Valeur offensive

Elle est égale au facteur d'attaque de n'importe quelle unité au choix de l'attaquant plus :

+ 1 pour chaque unité présente dans la zone en plus de celle qui dirige l'attaque ;

+ 1 si 3 bataillons du même régiment allemand attaquent simultanément ;

+ 1 si 3 bataillons de la même brigade pour le commonwealth attaquent simultanément ;

+ 1 aux attaques allemandes de jour du fait du soutient de la chasse allemande ;

+ 1 aux unités dépendant d'un EM et se trouvant dans la même zone que lui ;

+ potentiel d'artillerie d'un EM/batterie présente ou adjacente à la zone de combat en soutien d'un assaut.

Note : Si un EM ou une batterie possède un marqueur « tir d'artillerie », on peut quand même utiliser son potentiel d'artillerie pour un assaut. Cependant, s'il y a plusieurs EM/batteries dans une même zone pouvant soutenir un assaut, le joueur ne pourra en utiliser qu'un seul pour un assaut donné.

7.2 - Valeur défensive

Elle est égale au facteur de défense le plus élevé du groupe attaqué (au choix du défenseur) plus :

+ 1 aux unités dépendant d'un EM et se trouvant dans la même zone que lui ;

+ 0 défense dans une zone de plaine ;

+ 1 défense dans une zone boisée ou de terrain difficile ;

+ 2 défense dans une zone de colline (ou de montagne ;

+ 2 troupes du Commonwealth défendant une zone contenant un fort ;

+ 3 troupes du Commonwealth défendant la zone aérodrome de Malème/colline 107 ;

+ 4 défense dans une zone contenant une ville secondaire ;

+ 6 défense dans les villes : La Canée, Réthymnion et Héraklion

+ potentiel d'artillerie d'un EM/batterie présente ou adjacente à la zone de combat en soutien de la défense.

Note : tous les bonus sont cumulatifs sauf ceux de terrain et de ville entre eux, prendre le bonus le plus élevé présent dans la zone.

Exemples :

- zone de colline contenant une ville = (+ 2 colline) ou (+ 4 ville) = valeur de défense + 4 ;
- zone colline 107 (+ fort) = (+ 3 colline 107) + (+ 2 fort) = valeur de défense + 5

7.3 - Combats spéciaux

● **Combat contre blindés**

Les unités parachutistes attaquées par des unités de chars ennemies ont leur potentiel de défense divisé par deux (arrondir à l'entier supérieur) pour le combat, sauf si un EM ami se trouve dans la même zone qu'elles.

● **Tirs à partir d'une zone contestée**

Toute unité tirant vers une zone adjacente à partir d'une zone contestée voit son potentiel d'attaque final (après modification) divisé par deux (arrondir à l'entier supérieur).

● **Dispersion**

Les unités parachutistes, lors de leur tour d'arrivée, sont placées sous un marqueur « dispersion » (sauf les troupes arrivant par planeur) et elles devront le garder jusqu'au début du tour suivant. Leurs potentiels de combat seront modifiés comme suit :

- Facteur d'attaque = 2
- Facteur de défense = 3
- Facteur de mouvement = 0

Seules les unités parachutées subissent ce malus

● **Combats Multiples**

Une même zone peut être attaquée plusieurs fois durant le même tour.

Exemple : La zone subit d'abord un bombardement aérien, puis un bombardement terrestre, puis elle est attaquée par un tir provenant d'une zone adjacente et enfin elle est attaquée par des unités ennemies qui entrent dans la zone pour effectuer un assaut.

7.4 - Résultats de combat

On compare le résultat final de l'attaquant et celui du défenseur et on applique ce qui suit :

Si le résultat est inférieur à deux fois le jet de défense : (ex : 10 < 20 +)

● **Assaut**

- **Attaquant principal** = réduit de moitié*

et repli dans une zone adjacente.
- **Attaquant en soutien** = repli dans une zone adjacente ou 1 unité de soutien est réduite de moitié
- **Défenseur** = aucune conséquence

● **Tir**
- **Attaquant principal** = réduit de moitié
- **Autres unités** = aucune conséquence

Si le résultat est inférieur à une fois le jet de défense : (ex : 10 < 11-19)

● **Assaut**
- **Attaquant principal** = réduit de moitié* et repli dans une zone adjacente.
- **Autres unités** = aucune conséquence

● **Tir**
- **Attaquant principal** = réduit de moitié
- **Autres unités** = aucune conséquence

Si le résultat est égal au jet de défense : (ex : 10 = 10)

● **Assaut**
- **Attaquant principal** = réduit de moitié* et repli dans une zone adjacente.
- **Défenseur principal** = réduit de moitié* et repli dans une zone adjacente.
- **Autres unités** = aucune conséquence.

● **Tir**
- **Attaquant principal** = réduit de moitié.
- **Défenseur principal** = réduit de moitié.
- **Autres unités** = aucune conséquence.

Si le résultat est une fois supérieur au jet de défense : (Ex : 10 > 1 - 9)

● **Assaut**
- **Défenseur principal** = réduit de moitié* et repli dans une zone adjacente.
- **Autres unités** = aucune conséquence.

● **Tir**
- **Défenseur principal** = réduit de moitié
- **Autres unités** = aucune conséquence

Si le résultat est 2 fois supérieur ou plus au jet de défense : (Ex : 10 > 0 ou moins)

● **Assaut**
- **Défenseur principal** = réduit de moitié* et repli dans une zone adjacente.
- **Autres unités en défense** = repli dans une zone adjacente* ou **une** unité est réduite de moitié.
- **Autres unités** = aucune conséquence.

● **Tir**
- **Défenseur principal** = éliminé.
- **Autres unités** = aucune conséquence.

Note (*) : Une unité qui ne peut pas se replier est réduite de moitié. Si une unité est réduite deux fois pour le même combat alors elle est éliminée. Dans le même tour, une unité peut être attaquée plusieurs fois par des unités ennemies différentes. Chaque nouvelle attaque donne un résultat différent.

8 - BOMBARDEMENT

● Bombardement terrestre

Chaque EM/batterie d'artillerie peut utiliser son potentiel d'artillerie de la manière suivante :
- soit dans la zone dans laquelle il se trouve ;
- soit dans une zone adjacente à la sienne.

● Echelon de tir

Si Suessman ou Ramcke (pour les Allemands) ou Frieberg (pour le commonwealth) utilisent leurs potentiels d'artilleries avant ceux des EM inférieurs se trouvant sur la même carte qu'eux, ils neutralisent alors le potentiel de ces derniers.

Mais si un seul EM inférieur utilise son potentiel d'artillerie avant celui de l'EM de Division, il neutralise alors le potentiel d'artillerie de ce dernier.

Si Suessman utilise son potentiel avant Ramcke, il neutralise celui de Ramcke (ou le contraire).

Un potentiel d'artillerie neutralisé (qui ne peut être utilisé pour bombarder) le reste jusqu'au début du tour suivant.

Note : Les EM du Commonwealth (à l'exception de Freyberg et Wassey) sont fixes et ne peuvent pas se déplacer. Cependant en cas de défaite suite à un combat, ils peuvent quand même se replier normalement.

● Bombardement aérien

Seul le joueur allemand dispose d'unités de bombardiers aériens sous la forme de 1 Junker 87 Stukas , 2 Junkers 88 et 1 Heinkel 111. Le joueur peut utiliser ces pions n'importe ou sur l'ensemble des 4 cartes.

Tous ces pions peuvent bombarder :
- soit la même zone chacun leur tour ;
- soit effectuer des attaques dans des zones différentes les unes des autres.

Notes :

Chaque pion d'avion allemand ne peut effectuer **qu'une** sortie par jour, soit le matin, soit l'après-midi au choix du joueur.

Lors du placement des bombardiers, déterminer les zones à bombarder pour toutes les unités aériennes avant de résoudre les attaques. Ainsi si plusieurs bombardiers attaquent une même zone et si les cibles situées dans cette zone sont éliminées ou se replient avant la fin des attaques, les pions de bombardiers qui n'auront plus de cible ne pourront pas être affectés à une autre zone durant le même tour, leurs attaques sont perdues.

● Résolution d'un bombardement

Pour résoudre un bombardement, comparer la valeur offensive de l'attaquant plus un jet de 2d6, avec la valeur défensive du défenseur plus un jet de 2d6.

Le joueur qui défend choisi un pion cible qui subira l'attaque principale.

Un EM ne peut être pris comme cible principale s'il y a d'autres unités amies présentes dans la même zone. Un EM ne subi aucune perte tant qu'il y a une unité amie avec lui.

● Bombardements à risques

Tout bombardement terrestre ou aérien sur une zone contestée contenant des unités des deux joueurs peut infliger des dommages sur les deux adversaires. (Ex : EM bombardant sa propre zone). Si le résultat du jet d'attaque est inférieur au jet de défense, les unités de celui qui effectue le bombardement subissent les dommages à la place de celles de l'ennemi.

● Tirs antiaériens

Une unité de DCA du commonwealth couvre en tir antiaérien la zone dans laquelle elle se trouve ainsi que toutes les zones qui lui sont adjacentes.

Effet : Une unité aérienne allemande qui bombarde une zone couverte par la DCA devient fatiguée (ou est éliminée si déjà fatiguée), si le résultat du jet de bombardement est inférieur à celui du jet de défense.

Note : Les unités anti-aériennes ne peuvent pas diriger un assaut terrestre dans leur propre zone mais elles peuvent diriger un tir dans une zone adjacente.

8.1 - Valeur offensive

Elle est égale au potentiel d'artillerie d'un EM/batterie ou d'un pion aérien qui attaque la zone plus 2d6.

8.2 - Valeur défensive

Elle est égale au facteur de défense le plus élevé du groupe attaqué (au choix du défenseur) plus 2d6 plus :

+ 1 défense dans une zone de plaine (ou une zone boisée ou de terrain difficile) ;

+ 2 défense dans une zone de colline (ou de montagne) ;

+ 2 Troupes du Commonwealth défendant un Fort ;

+ 3 Troupes du Commonwealth défendant la zone de la colline 107 ;

+ 4 défense une zone contenant une ville secondaire ;

+ 6 défense dans les villes : La Canée, Réthymnion et Héraklion ;

+ 1 chaque point de DCA présent et/ou adjacent à la zone contre un bombardement aérien ;

+ potentiel d'artillerie d'un EM/batterie présente dans la zone (contre bombardement terrestre seulement).

8.3 - Résultats d'un bombardement

On compare le résultat final de l'attaquant et celui du défenseur et on applique ce qui suit :

Si le résultat est inférieur au jet de défense

● **Bombardement dans une zone sous contrôle de l'ennemi** = aucun effet

● **Bombardement dans une zone contestée** = un pion ami est fatigué (ou éliminé si déjà fatigué) du fait d'une erreur de bombardement. En cas de pluralité de cible faire un tirage aléatoire.

● **Bombardement aérien** = si une DCA est présente ou adjacente à la zone bombardée, le pion aérien est fatigué (ou éliminé si déjà fatigué).

Si le résultat est égal au jet de défense

L'unité pris comme cible principale est fatiguée (ou éliminée si déjà fatiguée).

Les autres unités ne sont pas affectées.

Si le résultat est supérieur au jet de défense

L'unité pris comme cible principale est fatiguée (ou éliminée si déjà fatiguée).

Une deuxième unité en défense (au choix du défenseur) doit se replier dans une zone adjacente ou bien être fatiguée (ou éliminée si déjà fatiguée). S'il n'y a qu'une seule unité dans la zone bombardée, elle ne subi qu'un seul résultat (elle ne peut pas être éliminée si elle n'est pas encore fatiguée).

8.4 - Bombardement allemand précédant l'invasion

Avant le commencement du jeu mais une fois que toutes les unités du commonwealth ont été installées sur la carte, le joueur allemand peut effectuer un bombardement Aérien par zone contenant des unités du Commonwealth, utiliser un facteur de bombardement de 8 pour résoudre les attaques.

9 - Regroupement des paras

Lorsque le total des pions parachutistes éliminés est égal à **quatre**, le joueur allemand peut choisir un de ces pions éliminé au choix (sauf un EM), qu'il pourra remettre en jeu sur la carte ou se situe son régiment et ce dans une zone qui contient un EM ou dans une zone contenant le plus de parachutistes allemands survivant s'il n'y a plus d'EM disponible. Ce pion sera placé à la fin du tour allemand obligatoirement.

En fait durant un combat, les pions parachutistes éliminés indiquent que l'unité en question a été totalement dispersée par les pertes et le combat, et que des groupes de parachutistes isolés existent toujours mais qu'ils ne sont plus opérationnels tant qu'ils n'ont pas ralliés un EM, ou le gros de leurs troupes.

Les trois pions restant qui ont permis le regroupement du quatrième pion sont retirés définitivement du jeu et ne pourront pas servir à un nouveau regroupement.

10 - Conditions de victoire

Le joueur allemand doit contrôler toutes les zones d'objectifs à la fin du tour 24.

Les zones d'objectifs sont indiquées en rouge sur la carte. A la fin du jeu, si le joueur du Commonwealth possède encore des objectifs (même contestés), la victoire est attribuée comme suit :

Objectifs tenus par les troupes du Commonwealth :

0 objectif tenu = victoire décisive du joueur allemand ;

1 objectif tenu = victoire majeure pour l'Allemand ;

2 objectifs tenus = victoire stratégique pour l'allemand ;

3 objectifs tenus = victoire marginale pour l'allemand ;

4 objectifs tenus = match nul ;

5 objectifs tenus ou plus = victoire stratégique pour le joueur du Commonwealth.

On fait le décompte des objectifs tenus à la fin du tour de nuit du Commonwealth.

Si toutes les zones d'objectif sont aux mains du joueur allemand avant la fin du 24e tour, le jeu s'arrête et la victoire est automatique pour le joueur allemand.

Liste des Objectifs

● **Carte Ouest :**
- Aérodrome de Maleme/Colline 107
- Platanias
- Galatas
- La Canée
- Vallée de la prison
- Souda

● **Carte Centre :**
- Rethymnon
- Aérodrome de Rethymnon

● **Carte Est :**
- Héraklion
- Aérodrome d'Héraklion

11 - Phase de nuit

Pas de combat ni de bombardement durant un tour de nuit sauf exception.

Le déplacement reste possible mais il est interdit aux unités des deux camps de pénétrer dans une zone contenant des unités ennemies, sauf si la zone est contestée, auquel cas l'entrée dans la zone est possible pour venir renforcer les unités qui s'y trouvent déjà.

Exception :

Seul le 28e bataillon maori du commonwealth peut attaquer durant un tour de nuit et entrer dans une zone sous contrôle ennemi. Pour résoudre le combat, le joueur du commonwealth choisi une unité cible (sauf un EM) et chaque joueur lance 2d6. Le bataillon maori rajoute son facteur d'attaque **+ 1** pour la nuit uniquement, et l'allemand sa valeur de défense seulement (le terrain n'est pas pris en compte pour ce combat). Le résultat du combat sera répercuté seulement sur le Maori en cas de défaite ou sur l'unité cible en cas de victoire.

12 - Jeu en solitaire

Avant toute chose, commencer à placer tous les pions EM du Commonwealth (sauf Freyberg et Vasey) dans un récipient. Puis piocher **trois** pions pour la carte est et **un** pion pour chacune des cartes centre et ouest. Noter sur une feuille blanche sur quelles cartes doivent être positionnées les brigades correspondantes aux pions EM piochés.

Placer ensuite les pions des **trois** brigades (avec leurs EM respectifs) de la carte est dans un récipient, et placer les pions des autres brigades restantes dans **deux** récipients différents.

Placer sur la carte les pions suivants qui n'entrent pas par tirage aléatoire :

- EM Freyberg dans la presqu'île d'Akroritori, zone historique 16 ;
- Le 1er bataillon des Argyll & Sunderlands (dénommé dans le jeu : 1 Bat. Aus) plus le 3/7th RTR dans la zone stratégique F ;
- EM Wassey plus les 2/7 et le 2/8 bataillons australiens dans la zone stratégique C ;

Une fois la carte de chaque brigade connue, le joueur place les unités allemandes qui doivent arriver au *tour 1* sur les zones ou il a décidé de les faire atterrir (ce peut être des zones différentes des zones de saut historiques). Une fois les zones de saut déterminées, le joueur effectue par tirage aléatoire le placement des troupes du Commonwealth qui doivent être placées sur la carte est pour le **tour 1** en fonction de leurs EM. Ce tirage s'effectue selon la table de « placement des troupes » ci-après. (Le placement des troupes des cartes centre et ouest s'effectue au **tour 2** après avoir suivit la même procédure de placement des unités allemandes du **tour 1**).

Ordre de placement des troupes

Effectuer un tirage aléatoire en priorité pour les zones dans l'ordre qui suit :

- zones d'objectif ;
- zones historiques en commençant dans l'ordre croissant des numéros ;
- zones contenant des unités parachutistes allemandes qui doivent *attérir* ;

S'il reste des unités non placées dans le récipient, refaire un tirage pour les zones historiques qui possèdent 0, 1 ou 2 unités.

Procédure de placement des troupes du Commonwealth :

Lancer 1d6 et appliquer les modificateurs suivants :

- zone de montagne : **– 3** ;
- zone de plaine (zone boisée ou de terrain difficile ou zone de colline : – 2 ;
- zone d'objectif : **+ 6** ;
- zone de placement historique : **+ 2** ;

Résultat du jet de dé après modification :

– 1, 2, 3 = 0 unité dans la zone ;

– 4 = 1 unité à piocher et à mettre dans la zone ;

– 5 = 2 unités à piocher et à mettre dans la zone ;

– 6 = 3 unités à piocher et à mettre dans la zone.

Note : les modificateurs sont cumulatifs entre eux.

Exemple : Score du d6 = 4 pour une zone de montagne [> 4 - 3 (zone de montagne)] = 0 unité à mettre dans la zone.

Lors de ce tirage, il ne pourra pas y avoir dans la même zone deux EM présent. Si le joueur pioche deux EM ou plus pour le même tirage, il remet les pions dans le récipient et fait une nouvelle pioche. Une fois toutes les troupes du Commonwealth placées sur la carte est pour le **tour 1**, le joueur effectue le bombardement allemand préalable à l'invasion. (En suivant la procédure décrite en 8.4).

12.1 - Placement des forts

Placer un fort sur chaque zone d'aérodrome, un fort dans la vallée de la prison, puis placer les **deux** derniers forts au choix du joueur qui devra les placer avec bon sens comme s'il jouait personnellement les troupes du commonwealth.

12.2 - Mouvement et Combat des troupes du Commonwealth

Suivre la même procédure que pour le jeu normal. Dans la mesure du possible, les troupes du Commonwealth essayeront de contre attaquer les unités allemandes se trouvant dans une zone contestée ou une zone d'objectif. Les troupes du Commonwealth ne lanceront un assaut que s'il y a **au moins trois unités** présentes dans la zone, sinon elles ne feront que se défendre. Pour effectuer un tir dans une zone adjacente, une seule unité suffit.

En aucun cas, les unités se trouvant dans une zone d'objectif ou une zone contestée ne se déplaceront. En cas de replis, les unités se replieront vers les zones d'objectifs les plus proche ou vers des zones sous contrôle amies contenant le plus d'unités.

Les priorités de combat et de mouvement se font vers les zones d'objectifs occupées ou contestées par les allemands.

Les EM bombarderont les zones contenant le plus d'unités allemandes regroupées. En cas de choix effectuer un tirage aléatoire.

Le joueur devra lui-même effectuer les tests d'interception de la Royal Navy en ce qui concerne l'arrivée des renforts allemands prévus par mer.

13 - Placement et arrivée des unités sur la carte

13.1 - arrivée historique des unités allemandes

● **1re vague d'assaut, 20 mai au matin**
Fallschirmjager SturmRegiment (4 bataillons)

- EM Meindl (bleu) : A
- IV/Sturm-Rgt. : A
- III/Sturm-Rgt. : B
- II/Sturm-Rgt. : D
- I/Sturm-Rgt. : C

Fallschirmjager Regiment 3 (4 bataillons)
- EM Heydrich (marron) : F
- I./FJRgt.3 : F
- II./FJRgt.3 : F
- III./FJRgt.3 : G
- IV./FJRgt.3 Pionnier : E

7e Fliegercorps EM Suessman : D

● **Seconde vague d'assaut 20 mai après-midi**

Fallschirmjager Regiment 1 (3 bataillons)
- EM Brauer (rose) : O
- I./FJRgt.1 : O
- II./FJRgt.1 : M/N
- III./FJRgt.1 : L

Fallschirmjager Regiment 2 (3 bataillons)
- EM Sturm (orange) : I/J
- I./FJRgt.2 : I/J
- II./FJRgt.2 : K (historiquement largué avec le Rgt.1)– III./FJRgt.2 : H

● **Bataillons parachutistes de réserve, 21 mai**
- EM Ramcke (noir) : arrivée sur carte est ;
- Ramcke F.J. (bataillon de réserve parachutiste) : arrivée au choix du joueur sur la carte est, centre ou ouest.

● **Renforts de la Gebirgsjager Division 5 (arrivée historique)**

Renfort arrivant par avion Ju52 (voir 5.3)
- 21 mai (A1, indique le tour d'arrivée)

I./GJRgt.100
- 22 mai (A2)

Pion.G.J.5
II./GJRgt.100
I./GJRgt.85
EM Ringel (vert)
- 23 mai (A3)

Pz. Gren. Bataillon 95
AufKl. Abt.55
I/5 Art.Abt
- 24 mai (A4)

II./GJRgt.85
- 25 mai (A5)

I./GJRgt.141
- 26 mai (A6)

II./GJRgt.141
- 27 mai (A7)

III./GJRgt.141

Renfort arrivant par bateaux (voir 5.4)
- 22 mai (B1)

III./GJRgt.100
Pion.G.J.5
Flak G.J.5
II/5 Art.Abt
III/5 Art.Abt
III./GJRgt.85
PzRgt 31
- 27 mai(B2)

Régiment *Régina* (Italiens)
312° CA (Italiens)

Soutien Aérien (zone aérienne)
- 1 x Ju 87 Stukas
- 2 x Ju 88
- 1 x He 111

Note : le bataillon parachutiste de réserve donnera le bonus pour 3 bataillons du même régiment combattants ensembles pour l'ensemble des régiments parachutistes. (Il remplace le troisième pion en cas de présence dans une zone contenant que deux pions du même régiment).

13.2 - Placement historique des forces du Commonwealth

● **Secteur d'Héraklion**

14th Brigade
- EM Chappel (rouge brique) : 22
- 2 YL (York and Lancaster Battalion) : 22
- 2 BlWa (Black Watch Battalion) : 23
- 2 Leicester Battalion : 22
- 2/4 Aus (2nd Battalion, 4th Australian Regiment) : 24
- 3rd Rgt. Gk (Grecs) : 21
- 7th Rgt. Gk (Grecs) : 21
- 2/3rd Hussars : 22
- 2/7th RTR (7th Battalion, Royal Tank Regiment) : 22

● **Secteur de Réthymnon**

19th Australian Brigade
- EM Campbell (saumon) : 18
- 2/11 Aus (2nd Battalion, 11th Australian Regiment) : 20
- 2/1 Aus (2nd Battalion, 1th Australian Regiment) : 18
- 4th Rgt. Gk (Grecs) : 17
- 5th Rgt. Gk (Grecs) : 19
- 4/7th RTR : 20

19th Brigade (réserve mobile) zone strategique **C**
- EM Wassey (bleu foncé)
- 2/7 Aus (2nd Battalion, 7th Australian Regiment)
- 2/8 Aus (2nd Battalion, 8th Australian Regiment)

● **Secteur La Canée - Souda**

SBBNM (Suda-Bay, Brigade Navale Mobile)
- EM Weston (jaune) : 11
- 16/17 Aus (Australian Reserve Bat.) : 15
- 2nd Rgt. Gk (Grecs) : 12
- 1st Bat.W (1st Welsh Bat., Gallois) : 11
- Royal Marines : 13
- 1st Rangers : 13
- 106 RHA (Royal Horse Artillerie Bat.) : 13
- 129th AA (batterie antiaérienne) : 14
- 42nd Pion. (Pionnier Battalion) : 13
- Supply GB (Supply Battalion) : 11
- North Huss. (Norththumberland Hussars, 102nd Antitank Rgt.) : 14
- 7th AA (batterie antiaérienne) : 14

● **Secteur de Galatas**

10th Brigade (néo-zélandaise)
- EM Puttick (vert) : 10
- Supply NZ : 6
- 6th Rgt. Gk (Grecs) : 8
- 8th Rgt. Gk (Grecs) : 9
- 18th Bat. NZ : 10
- 19th Bat. NZ : 7
- 20th Bat. NZ : 10
- 1/3rd Hussars : 8

Réserve 10th Brigade : zone stratégique **F**
- 1 Bat. Aus (en fait il faut lire A&S, Argyll and Sutherland Highlanders)
- 3/7th RTR

● **Secteur de Malème**

5th Brigade (néozélandaise)
- EM Hargest (bleu ciel) : 5
- 21st Bat. NZ : 3
- 22nd Bat. NZ : 2
- 23rd Bat. NZ : 4
- 28th Maori : 5
- 1st Rgt. Gk (Grecs) : 1
- 7th Pion. : 4
- 1/7th RTR : 2
- 156th AA (batterie antiaérienne) : 2

● **Presqu'île d'Akroritori (zone 16)**
- EM Freyberg

25 avril 1941
Instruction n° 28
« Une opération, nom de code Merkur, sera montée pour occuper la Crète qui servira ensuite de base aérienne contre les Britanniques en Méditerranée orientale ».

LE DISPOSITIF ALLEMAND

Général d'armée aérienne Löhr (4e Armée aérienne)
Fliegerkorps XI du général Student et du Fliegerkorps VIII du général-baron von Richthofen

● **La 7e division parachutiste**
général Suessmann

– Eléments organiques de division
une escadrille de transport,
un bataillon de génie,
un groupe d'artillerie,
un bataillon de mitrailleurs,
un bataillon de chasseurs de chars

– Unités subordonnées
3 régiments de chasseurs parachutistes à trois bataillons

– L'équipement du para allemand
Lorsque les parachutistes allemands sautent de leur Ju. 52 ils sont en général armés d'un pistolet, d'un couteau et de grenades. Quelques-uns portent un pistolet mitrailleur MP 38/40. Le reste de l'armement, individuel ou collectif, ainsi que les équipements et le matériel nécessaires, sont largués en même temps que la troupe, dans des conteneurs. On y trouve des mitrailleuses MG 34, des fusils Mauser K 98, des Mauser de tireur d'élite équipés d'une lunette, des mortiers de 50 et 81 mm, des lance-flammes, des mines antichars et si nécessaire, des canons antichars de 37 mm.

ULTRA

A la veille de l'opération Merkur les casseurs de code britanniques installés à Bletchley travaillent d'arrache-pied sur la machine allemande de chiffrement Enigma et les codes Ultra qu'elle utilise. S'ils n'ont pas réussi à percer les codes des forces terrestres et navales, il n'en va pas de même des codes des forces aériennes.

Dès le 26 avril, jour de parution de la Directive Merkur, les Britanniques déchiffrent les messages envoyés par la Luftwaffe grâce à la maîtrise qu'ils ont acquise de ce qu'ils surnomment la « clef rouge » de la Luftwaffe. Le général Freyberg est-il averti de l'opération Merkur et de l'essentiel des plans allemands, 15 jours avant le déclenchement de l'opération.

Il peut adapter son système défensif en conséquence. Mais le manque de moyen de transport et de communication, la faiblesse de l'armement et l'isolement dans lequel il se trouve ne lui permettent pas d'apporter une réponse à la hauteur des informations qui lui ont été transmises. Il ne peut que concentrer ses moyens là où il sait que les Allemands attaqueront et renforcer les mesures de camouflage afin que son dispositif échappe aux reconnaissances aériennes.

La surprise a pourtant changé de camp et les conséquences en sont dramatiques pour les Allemands. Lors de l'assaut aéroporté sur Malème, une compagnie du régiment d'assaut perd 112 hommes sur 126. A la fin de la première journée de combat, un bataillon a eu 400 tués sur un effectif total de 600 hommes...

7.1 - Valeur offensive

Elle est égale au facteur d'attaque de n'importe quelle unité au choix de l'attaquant plus :

+ **1** pour chaque unité présente dans la zone en plus de celle qui dirige l'attaque ;
+ **1** si 3 bataillons du même régiment allemand attaquent simultanément ;
+ **1** si 3 bataillons de la même brigade pour le commonwealth attaquent simultanément ;
+ **1** aux attaques allemandes de jour du fait du soutient de la chasse allemande ;
+ **1** aux unités dépendant d'un EM et se trouvant dans la même zone que lui ;
+ **potentiel d'artillerie** d'un EM/batterie présente ou adjacente à la zone de combat en soutien d'un assaut.

7.2 - Valeur défensive

Elle est égale au facteur de défense le plus élevé du groupe attaqué (au choix du défenseur) plus :

+ **1** aux unités dépendant d'un EM et se trouvant dans la même zone que lui ;
+ **0** défense dans une zone de plaine ;
+ **1**défense dans une zone boisée ou de terrain difficile ;
+ **2** défense dans une zone de colline (ou de montagne ;
+ **2** troupes du Commonwealth défendant une zone contenant un fort ;
+ **3** troupes du Commonwealth défendant la zone aérodrome de Malème/colline 107 ;
+ **4** défense dans une zone contenant une ville secondaire ;
+ **6** défense dans les villes : La Canée, Réthymnion et Héraklion
+ **potentiel d'artillerie** d'un EM/batterie présente ou adjacente à la zone de combat en soutien de la défense.

Table des mouvements (coût en PM)

1 PM par zone de route en suivant une route *contigüe* pendant tout le mouvement ;
1 PM pour entrer dans une zone de plaine (ou une zone boisée ou de terrain difficile) ;
2 PM pour entrer dans une zone de colline ou de terrain escarpé ;
4 PM pour entrer dans une zone de montagnes ;
6 PM pour entrer dans une zone stratégique (zones A, B, C, D, E, F, G, H) ;
+ 1 PM pour entrer dans une zone sous contrôle de l'ennemi ou contestée par lui.

Les unités mécanisées ne peuvent pas entrer dans des zones qui ne contiennent pas de routes.

Bombardement terrestre et aérien

8.1 - Valeur offensive

Elle est égale au potentiel d'artillerie d'un EM/batterie ou d'un pion aérien qui attaque la zone plus 2d6.

8.2 - Valeur défensive

Elle est égale au facteur de défense le plus élevé du groupe attaqué (au choix du défenseur) plus 2d6 plus :

+ **1** défense dans une zone de plaine (ou une zone boisée ou de terrain difficile) ;
+ **2** défense dans une zone de colline (ou de montagne) ;
+ **2** troupes du Commonwealth défendant un Fort ;
+ **3** troupes du Commonwealth défendant la zone de la colline 107 ;
+ **4** défense une zone contenant une ville secondaire ;
+ **6** défense dans les villes : La Canée, Réthymnion et Héraklion ;
+ **1** chaque point de DCA présent et/ou adjacent à la zone contre un bombardement aérien ;
+ **potentiel d'artillerie** d'un EM/batterie présente dans la zone (contre bombardement terrestre seulement).

8.3 - Résultat d'un bombardement

On compare le résultat final de l'attaquant et celui du défenseur et on applique ce qui suit :

Si le résultat est inférieur au jet de défense :

- **Bombardement dans une zone sous contrôle de l'ennemi** = aucun effet
- **Bombardement dans une zone contestée** = un pion ami est fatigué (ou éliminé si déjà fatigué) du fait d'une erreur de bombardement. En cas de pluralité de cible faire un tirage aléatoire.
- **Bombardement aérien** = si une DCA est présente ou adjacente à la zone bombardée, le pion aérien est fatigué (ou éliminé si déjà fatigué).

Si le résultat est égal au jet de défense :

L'unité pris comme cible principale est fatiguée (ou éliminée si déjà fatiguée).
Les autres unités ne sont pas affectées.

Si le résultat est supérieur au jet de défense :

L'unité pris comme cible principale est fatiguée (ou éliminée si déjà fatiguée).
Une deuxième unité en défense (au choix du défenseur) doit se replier dans une zone adjacente ou bien être fatiguée (ou éliminée si déjà fatiguée). S'il n'y a qu'une seule unité dans la zone bombardée, elle ne subi qu'un seul résultat (elle ne peut pas être éliminée si elle n'est pas encore fatiguée).

7.4 - Résultats de combat

On compare le résultat final de l'attaquant et celui du défenseur et on applique ce qui suit :

Si le résultat est inférieur à deux fois le jet de défense (ex : 10 < 20 +) :

- Assaut
  - **Attaquant principal** = réduit de moitié* et repli dans une zone adjacente.
  - **Attaquant en soutien** = repli dans une zone adjacente ou 1 unité de soutien est réduite de moitié
  - **Défenseur** = aucune conséquence
- Tir
  - **Attaquant principal** = réduit de moitié
  - **Autres unités** = aucune conséquence

Si le résultat est inférieur à une fois le jet de défense (ex : 10 < 11-19) :

- Assaut
  - **Attaquant principal** = réduit de moitié* et repli dans une zone adjacente.
  - **Autres unités** = aucune conséquence
- Tir
  - **Attaquant principal** = réduit de moitié
  - **Autres unités** = aucune conséquence

Si le résultat est égal au jet de défense (ex : 10 = 10) :

- Assaut
  - **Attaquant principal** = réduit de moitié* et repli dans une zone adjacente.
  - **Défenseur principal** = réduit de moitié* et repli dans une zone adjacente.
  - **Autres unités** = aucune conséquence.
- Tir
  - **Attaquant principal** = réduit de moitié.
  - **Défenseur principal** = réduit de moitié.
  - **Autres unités** = aucune conséquence.

Si le résultat est une fois supérieur au jet de défense (ex : 10 > 1- 9) :

- Assaut
  - **Défenseur principal** = réduit de moitié* et repli dans une zone adjacente.
  - **Autres unités** = aucune conséquence.
- Tir
  - **Défenseur principal** = réduit de moitié
  - **Autres unités** = aucune conséquence

Si le résultat est 2 fois supérieur ou plus au jet de défense (ex : 10 > 0 ou moins) :

- Assaut
  - **Défenseur principal** = réduit de moitié* et repli dans une zone adjacente.
  - **Autres unités en défense** = repli dans une zone adjacente* ou **une** unité est réduite de moitié.
  - **Autres unités** = aucune conséquence.
- Tir
  - **Défenseur principal** = éliminé.
  - **Autres unités** = aucune conséquence.

Note (*) : Une unité qui ne peut pas se replier est réduite de moitié. Si une unité est réduite deux fois pour le même combat alors elle est éliminée. Dans le même tour, une unité peut être attaquée plusieurs fois par des unités ennemies différentes. Chaque nouvelle attaque donne un résultat différent.

LA CRETE

La Crète est grecque depuis 1913.

L'île s'étale sur un peu plus de 8 300 km2. Elle mesure environ 260 kilomètres d'Est en Ouest et 60 dans sa plus grande largeur. Elle est divisée en deux, sur toute sa longueur, par une épine dorsale formée de quatre massifs montagneux qui culminent à 2456 mètres au mont Ida. Le nord de l'île abrite les principales zones portuaires (La Canée, baie de Souda, Réthymnon, Héraklion) ce qui impose aux navires venant d'Egypte de contourner l'île. La côte sud, escarpée et exposée aux intempéries n'offre que peu d'abris pour des navires importants. Le réseau routier est quasi inexistant, les ponts sont en général incapables de supporter le passage de nombreux véhicules lourds.